

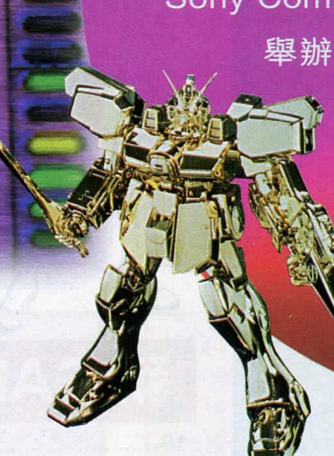
HKABC ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1997年7月18日
53
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
遊戲誌強勁內容迎兩歲!!
二大獨家專訪——
CAPCOM ASIA社長爆內幕!
海關版權局局長講新例
新連載
《SENTIMENTAL GRAFFITI》美少女寫真館
大廠勁作陸續有來
SQUARE
《SAGA FRONTIER》攻略
《另類前線任務》
NAMCO
《風之黑羅亞》
《FAMISTAR 64》
《TALES OF DESTINY》
《NAMCO博物館ENCORE》
《超級機械人大戰F》
計劃全面開動
話咁快有嘢睇
《攻殼機動隊》攻略
《夢幻模擬戰I・II》
《超光速GRAN DOLL》
《街頭霸王EX PLUS α》
《櫻大戰2》
世嘉供料全面報道
每本港幣35元
遊戲誌 GAME PLAYERS EX
隨刊附送・不另收費
請向書報攤索取
攻殼機動隊
GHOST IN THE SHELL
© SHIROW MASAMUNE/KODANSHA LTD.
©1997 Sony Computer Entertainment Inc./KODANSHA LTD.


PlayStation
POWER
7月
新 GAME
最強出擊
Mobile Suit Gundam:
Perfect One Year War
7月31日隆重推出
42.63
RX-78-2
BANDAI

GUNDAM 火熱雙重禮品勁送行動

由7月31日至8月27日

Sony Computer Entertainment Inc.將舉辦「Gundam火熱雙重禮品」勁送行動，送出多款精美Gundam禮品。有關詳情，請密切留意即將刊登的廣告或向PlayStation特約經銷商查詢。



贈品

由7月10日起，凡在任何PlayStation特約經銷商購買PlayStation遊戲光碟，即可獲贈精美遊戲光碟目錄大全一本，送完即止。

七月新GAME

7月17日推出 $398



Street Fighter™ EX Plus α (格鬥遊戲)

© ARIKA CO., LTD. 1997
© CAPCOM CO., LTD. 1997.
ALL RIGHTS RESERVED

7月11日推出 $468



SaGa Frontier (角色扮演遊戲)

© 1997 SQUARE

7月31日推出 $468



Mobile Suit Gundam: Perfect One Year War (戰略遊戲)

© SOTSU AGENCY • SUNRISE
© BANDAI 1997

7月17日推出 $398

附送海報 送完即止

Ghost in the Shell (射擊遊戲)

© 1997 SHIROW MASAMUNE/KODANSHA LTD.,/Sony Computer Entertainment Inc.

7月10日推出 $398



Armored Core (動作遊戲)

© 1997 From Software Inc.

7月4日推出 $398



The King of Fighters '96 (格鬥遊戲)

© 1996 SNK

7月31日推出 $398



Recipro Heat 5000 (賽車遊戲)

© XING 1997 / METRO

7月17日推出 $338



Let's Hit the Links (體育遊戲)

© 1997 Sony Computer Entertainment Inc.

遊戲名稱	推出日期	價錢
1999 - Resurrection of Pharaoh	7月3日	$ 398
Body Hazard	7月3日	$ 398
Persona PlayStation the Best	7月3日	$ 198
Tetris X PlayStation the Best	7月3日	$ 198
Popolocrois PlayStation the Best	7月3日	$ 198
Ridge Racer Revolution PlayStation the Best	7月3日	$ 198
Tail of the Sun PlayStation the Best	7月3日	$ 198
Monster Farm	7月24日	$ 398

＊為打擊翻版，原廠主機需連遊戲軟件一同購買，不便之處，敬希見諒。
■ 遊戲發行日期如有更改，恕不另行通知。

Get the REAL STUFF at "PlayStation™ Authorized Dealer" near you!!



● HMV - 尖沙咀漢口道17號 電話：2302 0122 ● UNY 太古城中心第二期 電話：2885 0331 ● 恆港貿易公司 - 英皇道萬利商場 電話：2579 0393 ● 嘉宏電子公司 - 銅鑼灣中心商場 電話：2890 3167 ● 威龍有限公司 - 牛頭角淘大商場 電話：2756 7796 ● 恒昌電腦公司 - 太子道龍珠商場 電話：2718 7683 ● 多媒體發展公司 - 旺角好景商場 電話：2388 4131 ● 遊戲時代 - 葵涌廣場 電話：2428 5628 ● 銀星玩具店 - 大圍金禧商場 電話：2699 6203 ● 熱線電子公司 - 大埔廣場 電話：2662 0997 ● 智多寶 - 粉嶺中心二期 電話：2669 0470 ● 龍珠家庭遊戲 - 屯門華都商場 電話：2459 2032

PlayStation™ Pro Shop
香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖 電話：2504 3133 傳真：2576 5215
網址：http://www.sonyhk.com.hk



Wanpaku Entertainment Limited
頑皮小子電子遊戲專門店有限公司
九龍深水埗福華街146-152號 高登電腦中心64號舖 電話：2387 7297 傳真：2729 1923

SONY



Sony Computer Entertainment Inc.

第 53 號
目錄





遊戲索引（以遊戲性質及筆劃排序）

大送特送

二周年特輯

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

賞心樂事

GAME PLAYERS EX



◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／赤目黑龍、ARES LEE、阿三、KOTARO、TAZ、HAJIME、ABO
◆攻略部／JAMES WONG、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、MS、小健健
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、FAI、滴迪仔、FION、佐治、癲
◆特約筆者／SPYDER、喬丹、死神之黃昏、粉擦
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU
◆廣告部／NELSON CHAI 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街1064-66地下B座
電話：2720-8888

增強版 STREET FAXER II'

主廚：SPYDER
副廚：喬丹、小琪
洗米：米奇
鳴謝：SNK ASIA

SNK ASIA LIVE TOUR'97 有飛派！



緊急消息！《遊戲誌》為表對各界讀者一直以來的支持，於是送出在7月27日所舉行的SNK ASIA LIVE TOUR'97入場券，有興趣者請帶同本版內的印花親身到本刊辦公室登記領取入場券，先到先得！

（遊戲誌編輯部）

街霸 EX plus α 秘密盡在練習模式

因版位與製作時間關係，今期《遊戲誌》未能刊登執筆時剛推出的《街霸 EX plus α》之攻略，不過現時已知道這遊戲所有的秘密，都是經由PRACTICE內的EXPERT MODE中出現，只要能夠將全部超難度技巧使出如以KAIRI在10秒內不着地或以GARUDA做到21 HIT等等，這可真是考玩者的手指頭了。想知有甚麼秘密，睇今期「秘技工場」吧（廣告）。

（SPYDER）

掃場掃到風聲鶴戾

先幾日各大機場被海關人員突擊封殺，好勁場、數字場同其他細場好似被空襲一樣死寂一片，搞到滿城風雨，普羅機友話無反蛋買無GAME玩，老闆就話無生意做無收入，而玩開原裝嘅人亦無乜心機，皆因啲舖頭唔開門賣GAME，攞住錢去買正版《SAGA》都要空手而回。筆者以為反蛋事業應該會就此稍為休息一陣子，殊不知今日行過，剛推出的《街霸 EX plus α》同《攻殼機動隊》已經有大堆反蛋冧緊山，真是野草燒不盡矣。

（SPYDER）

網上遊戲推介

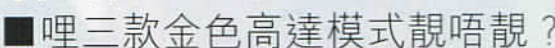
某日睇到黃昏哥哥玩INTERNET玩到入晒神，追問之下原來是聽聞已久由SCE所製作的網上遊戲《LORD OF MONSTER II》，雖然玩法簡易咗啲，不過實際上係好好玩嘅，如果你部電腦睇到日文或者有用開JWIN95嘅話，不妨試試哩隻RPG啦。

LORD OF MONSTER網址—— www.scei.co.jp./love/lm2/

（SPYDER）

暑期高達活動有金色模型送

為慶祝於7月31日所推出的PlayStation遊戲《機動戰士高達PERFECT ONE YEAR WAR》，BANDAI與SONY將會合作舉辦一個名為「GUNDAM火熱雙重禮品勁送行動」的暑期活動，各位只要在7月31日至8月27日期間，到指定的PlayStation特約經銷處購買以下五款GUNDAM遊戲其中一款：《機動戰士高達PERFECT ONE YEAR WAR》、《GUNDAM THE BATTLE MASTER》、《高達0079 THE WAR FOR EARTH》、《機動戰士高達PlayStation The Best》和《SD高達G世紀》，填妥問卷後即有機會獲得精美的高達禮品，包括有高達金裝模型、高達原版手繪電視卡通漫畫等，全部均以先到先得形式送出。參加辦法方面只要將已填好的問卷，連同足夠郵票的回郵信封寄回P.O.box 28909，信封上註明「GUNDAM火熱雙重禮品」勁送行動便可，喜歡高達的玩家記得千祈唔好走雞。（SPYDER）



■哩三款金色高達模式靚唔靚？





某遊戲雜誌中文版停刊 某日本雜誌蘊釀中文化

先排「STREET FAXER」提過市場傳聞某中文版授權雜誌有可能執笠，俾人砲轟咗一嘢，估唔到唔夠兩個月，傳聞就實現咗。據講有關出版社話摺書嘅理由係因為唔好賺，而唔係蝕本，真唔真就見仁見智喇，不過都唔使搞到連整個出版部都摺埋㗎？

講起上嚟，《通》已經係第二次摺埋，第一次做嘅時候太台灣化，第二次做已經好好多。不過香港人口味始終唔同日本人，出版社方面顯然知道哩點，所以加入好多新元素。不過雙拳難敵四手，喺多本本地原創雜誌圍攻之下終於都企唔住。

不過另一方面，小琪又收到啲風，話傳聞話彼岸某中文國家一間大出版社正同一本啱啱轉咗做雙周刊嘅遊戲雜誌傾緊搞中文版，一向以來中文國家嘅書都會有水貨流返香港，所以無形中香港就快會多本授權雜誌。唔，遊戲真係愈來愈好玩。

（小琪）

《機械人F》又玩競投？

小道消息一則，據聞BANPRESTO的SS暑期勁作《超級機械人大戰F》的香港代理權，將會和以往的《魔域戰士2》一樣以投標形式決定，而在這幾天將會有結果公布，真想知道是那家公司取得代理權哩。回想起上次《魔域戰士2》行貨被台灣超平水貨頂爛市頂到反晒艇，唔知今次又會點呢？(SPYDER)



■都話《F》搞行貨㗎啦！

真係有限嘅《超級機械人大戰F》

可能真係人氣之作嘅原故，隻《超級機械人大戰F》而家又話有第二批連書仔嘅限定版推出，不過唔知香港嘅GAME迷朋友有冇咁好彩可以買到喇，因為筆者收風，話某某批發定下規矩，隻《超級機械人大戰F》要攞十隻普通版先至跟兩隻限定版，即係話就算有得賣都會炒，最慘就係而家有兩款限定版，要儲齊真係難上加難。(喬丹)





■新造的初號機公仔

對戰恐龍機而家有得玩

各位如果有留意開流行玩意同埋新奇產品嘅朋友，相信一定會知道繼他媽機後BANDAI出嚟俾男仔玩嘅恐龍機《DIGITAL MONSTER》已經出咗喇，不過賣得都唔算貴，只係兩百零蚊左右，聽啲玩過嘅人講都算唔錯，之不過硬係就炒唔起，可能同佢係設計俾男仔玩有關啦，因為女仔玩嘅他媽機多數都係男仔送嘛；有興趣可以去旺角信×地下嗰層鴿鴿。(SPYDER)



■紅藍兩款顏色嘅DM

心跳SENTI有卡儲

有儲開TRADING CARD嘅美少女靚靚卡卡迷要留意，繼先前所推出嘅《同級生》與《下級生》之後，最近又有兩款值得留意嘅卡出咗，分別係《心跳回憶》同埋《SENTIMENTAL GRAFFITI》第二版，售價分別係300日圓10張和400日圓12張，側聞有人會大手購入用嚟炒，想買嘅就唔好錯過喇。





(SPYDER)

■《心跳》與《SENTI》的靚靚女卡

惡魔召喚師2與RONDE有體驗版送

等咗足足兩年嘅《惡魔召喚師~SOUL HACKERS》與及魔神新一集《RONDE》，分別會在9月和11月推出，相信大家早已聽聞，之不過在8月中會有試玩版就未必人人都知喇，根據ATLUS的資料收錄了《惡》的遊戲片段與及《R》體驗版的試玩版，將會經由日本雜誌以抽獎形式送給讀者，而官方組織DDS-NET的會員亦可透過會內抽獎獲得它。不知道香港玩家有沒有這種福份玩到呢？(SPYDER)

遊戲誌出入東洋網頁

雖然《遊戲誌》個網頁煲咗好耐都係冇米粥，但《遊戲誌》本身最近就頻頻喺日本嘅網頁上出現。小琪就彈兩個網址俾大家得閒無事去睇下啦：

德間書店INTERMEDIA——http://www.big.or.jp/~timkgf/

亞洲電玩訊息——http://www.chinawave.com

(小琪)

SS版《拳皇'96》只售$5！？

當然唔係有咁着數嘅事啦！在下所講嘅只不過係話《拳皇'96》個盒咋。喺荃灣有某舖頭，竟然將SS連RAM帶版嘅《REAL BOUT餓狼》、《拳皇'96》、《侍魂3》嘅紙盒拆出嚟賣，$5有交易，而且最新有《WAKU WAKU 7》嘅盒添。有人會問：有冇人買呀？但筆者就認為，RAM帶版同淨碟版嘅封面都唔同，買個盒嚟儲都幾好吖。(喬丹)



■盒都有得賣

見冧把，認行貨

唔知大家發唔發覺隻行貨《SAGA FRONTIER》有啲乜嘢唔同咗呢？如果大家有留意嘅話，可能都發覺到喺隻GAME嘅邊紙上，多咗一個冧把，聽聞由《SAGA FRONTIER》開始，每隻行貨遊戲都會有一個NUMBER，用嚟制止同撿控一啲唔係DEALER但係又賣行貨嘅舖頭。大家行開GAME舖嘅時候，不妨留意一吓，有啲櫥窗上嘅《SAGA FRONTIER》嘅左下角係有張貼紙貼住，又或者係剁咗少少去。(喬丹)



■留意左下角的號碼

松下表明 M2 正式撤退

在今年7月3日，松下電器產業社長森下洋一於大阪市的記者招待會中，正式向各界表明已決定全面撤離家用遊戲機市場，至於放棄繼續開發原定於年尾推出之 64 BIT 主機 M2的理由，他表示由於目前的市場已被SCE與任天堂這兩大陣營所壟斷，並沒有空間容納第三間公司重頭開始發展。其實，當年松下與世嘉曾一度為了美國 3DO 公司次世代畫像處理技術「M2」的專利權而發生爭奪戰，最終松下以高達 100 億日圓將它購入，不過結果演變成這樣真是意想不到，而最令人有興趣的《D 之食桌 2》究竟何去何從？大概會是 SATURN 吧。 （SPYDER）

SQUARE 出街機嘞！

一直都有傳聞話SQUARE想染指街機，不過好似傾極都傾唔埋欄。終於禮拜二就公布 SQUARE 經已同 NAMCO 簽訂合同，由 NAMCO 提供硬件， SQUARE 出遊戲，喺「SYSTEM 12」上面使用。 SQUARE 哩次派出製作《TOBAL》系列嘅子公司DREAM FACTORY出陣街機，目標當然都係 3D 遊戲。想知係啲乜？唔使等好耐， 9 月個 AM SHOW 就有嘢睇。

「SYSTEM 12」係用咗準備用喺 PlayStation 次代機嘅技術嘅，哩次連SQUARE都加入埋，睇怕SNS哩個鐵三角組合真係打風都打唔甩。 （小琪）

同級生 2 出 WIN95 版嘞

如果你覺得SS版《同級生2》好靚但係到喉跖到肺嘅話，一定要留意以下消息：ELF 宣布將推出 WIN95 版， 256 色， SS 版一樣嘅配音，最緊要嘅梗係冇晒管制啦！（小琪）



■ 256 色冇遮冇掩嘅靚靚相會係點嘅呢？

借個檔口嗡下嘢

早幾日聽到一單小道消息：一份「天體四面環海瓦版」最近派員去某大廠，查證嗰間大廠前排喺一份「焦焦焦」刊物發放嘅消息係唔係真嘢。先排嗰份瓦版其中一個「計算機四方形」先至有個作者唔知基於乜嘢動機質疑大廠最近嘅舉動，而家又積極接觸大廠，到底係佢哋嘅員工有好澎湃嘅求知精神，抑或因為佢哋個老闆娘俾人篤咗一下，玩得慶起想篤番其他人，定話佢哋想重鎚出擊、染指「焦焦焦」界？ （小琪）



借個檔口嚟通告

以下讀者請即與本刊編輯部聯絡，商討有關稿費事宜。

劉善明　陳國健

CHAN CHIN SHAN　GEORGE TANG

CHIU SEE MING



《新世紀 EVANGELION 用語事典》第 1 版

出版社：八幡書店

價格：1200 日圓（不連稅）



這本昂貴的小書是米奇所知第一本正式把《新世紀 EVA》中出現過的用字輯錄起來發售的純粹工具書，輯錄的方式一如一般的用語事典，是以日文字母的次序來排列，而內容除了詞語的出處、含意和有關集數外，還有以集數來分類的索引、各話登場武器一覽和大事年表。而最令米奇欣賞的是內容中假如用上書中其他有詳細解釋的名詞時，是會特別註明的，這種方式非常有專業水準。

對於字詞的解譯，編者説曾參考過很多書籍，至於那些參考書的內容是否真確，那就留待有興趣的閣下自己去考究了。 （米奇）

PlayStation 行貨遊戲時間表（9 月）

遊戲名稱	遊戲類別	發售日期	製造商
NOTAM of WIND	simulation	11-Sep-97	ARTDINK CORPORATION
FIGHTING ILLUSION K-1 REVENGE	sport	11-Sep-97	XING INC.
BLUE SABRE KNIGHTS	action	11-Sep-97	TAKARA CO.,LTD.
FRONT MISSION 2	RPG	25-Sep-97	SQUARE CO.,LTD.
J's RACIN'	racing	25-Sep-97	Digital Frontier
LAGNACURE	RPG	25-Sep-97	Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
Adidas Power Soccer International '97	sport	11-Sep-97	PSYGNOSIS LIMITED
Porsche Challenge	racing	25-Sep-97	Sony Computer Entertainment
Lindacube Again	RPG	25-Sep-97	Sony Computer Entertainment Inc.

本文內容由 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT 提供

遊戲誌周年恆例！！
遊戲誌二周年問卷調查大抽獎

今期是《遊戲誌》兩周年紀念號，一如過往，我們都會趁這機會，來一次一連兩期的問卷調查兼送大禮。今年《遊戲誌》加入了合作雜誌的行列，所以這次問卷調查的結果，都會像「PLAYER'S CHOICE」一樣，提供給各遊戲生產商作為參考。

說到送大禮，今年我們可真傷透腦筋，因為次世代機種經已有三半歷史，相信《遊戲誌》大半的讀者都已擁有其中一部次世代機，三部次世代機同時擁有的讀者也大不乏人，所以再送次世代機經已毫無意義。到底有甚麼獎品可以吸引機迷哩？

經過一輪考慮，我們的大獎經已訂出！那就是——



普查印花
53

請你去日本睇 GAME SHOW!!



今次問卷調查的幸運兒將可獲得雙人來回日本東京機票連食宿，可以出席11月在千葉幕張展覽中心舉行的「PlayStation EXPO'97-'98」。《遊戲誌》的日本遊戲展覽報道你就看得多，今次你也有機會去看看了！其他獎品同樣勁抽，今期先賣一下關子，下期再嚇大家一跳。大家快看看參加辦法，填妥問卷，集齊印花，參加抽獎吧！

參加辦法

請填妥附列之問卷及參加表格上的個人資料，並將刊於今期和下期的普查印花貼於表格上，寄到《遊戲誌》的辦事處來（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓），信封面請註明「遊戲誌全民普查'97」。

截止日期：1997年8月29日
（以郵戳為準）
公布日期：1997年9月12日

遊戲規則

◆本抽獎恕不接受影印表格參加
◆本公司職員及家屬不得參與，以示公允
◆本公司保留各獎項之最終決定權
◆規則如有更改，恕不另行通知

遊戲誌全民普查'97問卷

參加表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿

年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿

性別：□1.男＿＿＿＿ □2.女＿＿＿＿

身份證／護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡電話：（日）＿＿＿＿ （夜）＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

（請在此貼上印花）

印 花53 | 印 花54

（請在適當□內加上✔號）

職業：

□3.在學 □4.在職 □5.無業

1.你對《遊戲誌》的滿意程度

□1.非常滿意 □2.滿意 □3.普通 □4.不滿 □5.非常不滿

2.你購買《遊戲誌》習慣是：

□1.每期必買 □2.封面美麗便會買 □3.有合適內容才會買

□4.有多餘錢才會買

3.以下哪些本地遊戲雜誌是你經常購買的？（可選多項）

□1.遊戲誌 □2.GAME PLUS □3.遊戲周刊

□4.機迷 □5.GAME通信

4.你有經常閱讀日本電視遊戲雜誌的習慣嗎？

□1.沒有 □2.不定期 □3.有

（書名：＿＿＿＿＿＿）

5.你通常與多少人分享《遊戲誌》？

＿＿＿＿＿＿＿＿

6.你會否保存《遊戲誌》？

□1.會 □2.不會

7.以下的內容你希望增加還是減少？

A.新GAME速報	□1.增加	□2.不變	□3.減少
B.攻略	□1.增加	□2.不變	□3.減少
C.STREET FAXER	□1.增加	□2.不變	□3.減少
D.讀者欄	□1.增加	□2.不變	□3.減少

8.你希望增加甚麼新欄目？

＿＿＿＿＿＿＿＿

9.你贊成《GAME PLAYER EX》縮小一點嗎？

□1.贊成 □2.不贊成 □3.無意見

10.你喜歡下列哪一類型遊戲？（可選多項）

□1.動作 □2.格鬥 □3.射擊 □4.RPG □5.智力

□6.歷險 □7.運動 □8.賽車 □9.戰略 □10.模擬

□11.成人 □99.其他：＿＿＿＿

11.你家中擁有哪些機種？（可選多項）

□1.任天堂 □2.超任 □3.N64 □4.世嘉五代

□5.SATURN □6.PC ENGINE □7.PC-FX □8.PlayStation

□9.3DO □10.NEO．GEO帶機

□11.NEO．GEO CD／CD-Z □12. PC □13.MAC

□99.其他：＿＿＿＿

12.你下一部打算購買的機種是：

□1.沒有打算 □2.N64 □3.SATURN □4. PlayStation

□5.PC-FX □6.NEO．GEO帶機 □7.NEO．GEO CD-Z

□8.PC □9.MAC □10.GAMEBOY POCKET

□99.其他：＿＿＿＿

13.你對下列哪種遊戲產品的情報最感興趣？（可選多項）

□1.手掣／控制桿 □2.特殊功能卡 □3.特殊記憶卡

□4.遊戲開發工具 □5.遊戲機用通信產品 □6.遊戲機用AV產品

□99.其他：＿＿＿＿

14.有沒有一間遊戲商店是你經常光顧的？

□1.有 □2.沒有

15.你有否經常透過INTERNET來找尋有關遊戲的資訊？

□1.經常 □2.有時 □3.從不

16.你相信從NEWS GROUP上得知的遊戲情報嗎？

□1.相信 □2.姑且一看 □3.不相信

17.你會否參與NEWS GROUP的討論？

□1.經常 □2.有時 □3.從不

18.你有多少隻正版遊戲？

□1.10隻以下 □2.10-30隻 □3.31-50隻 □4.50隻以上

19.你每天平均花上多少錢在玩街機上？

□1.不玩街機 □2.10元以下 □3.11-30元 □4.31-50元

□5.50元以上

20.你在以下各項目上的消費佔總消費的百分比是多少？

A.遊戲：	□1.0-10%	□2.11-30%	□3.31-50%
	□4.51-75%	□5.75%以上	
B.唱片：	□1.0-10%	□2.11-30%	□3.31-50%
	□4.51-75%	□5.75%以上	
C.衣着：	□1.0-10%	□2.11-30%	□3.31-50%
	□4.51-75%	□5.75%以上	
D.娛樂：	□1.0-10%	□2.11-30%	□3.31-50%
	□4.51-75%	□5.75%以上	

21.你的收入有多少？

□1.300元以下 □2.301-1000元 □3.1001-5000元

□4.5001-10000元 □5.10001-15000元 □6.15000元以上

22.你對現時合作雜誌的制度有何感想？

□1.我不太了解

□99.＿＿＿＿＿＿＿＿

23.你對PlayStation行貨遊戲有何感想？

＿＿＿＿＿＿＿＿

直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓

FAX：2507-5175

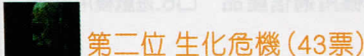
EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

三大受歡迎 PlayStation 遊戲

第一位 FINAL FANTASY VII (126票)
生產商：SQUARE SOFT



第二位 生化危機 (43票)
生產商：CAPCOM

第三位 FINAL FANTASY TACTICS (18票)
生產商：SQUARE SOFT

三大受歡迎 SATURN 遊戲



第一位 拳皇96 (64票)
生產商：SNK



第二位 櫻大戰 (51票)
生產商：SEGA

第三位 超級機械人大戰F (25票)
生產商：BANPRESTO

三大最受歡迎街機遊戲



第一位 街頭霸王 III (61票)
生產商：CAPCOM

第三位 拳皇96 (57票)
生產商：SNK

第三位 鐵拳3 (26票)
生產商：NAMCO

三大最期待 PlayStation 新作

第一位 BIO HAZARD 2 (249票)
生產商：CAPCOM

第三位 街頭霸王EX PLUS (112票)
生產商：CAPCOM

第二位 鐵拳3 (95票)
生產商：NAMCO

三大最期待 SATURN 新作

第一位 超級機械人大戰F (147票)
生產商：BANPRESTO

第二位 X-MEN VS街頭霸王 (90票)
生產商：CAPCOM

第三位 生化危機 (63票)
生產商：CAPCOM

三大最期待街移植 PlayStation 遊戲



第一位 超級機械人大戰F (65票)
生產商：BANPRESTO

第二位 街頭霸王III (34票)
生產商：CAPCOM

第三位 櫻大戰 (25票)
生產商：SEGA

三大最期待街移植 SATURN 遊戲

第一位 FINAL FANTASY VII (104票)
生產商：SQUARE SOFT

第二位 街頭霸王III (19票)
生產商：CAPCOM

第三位 FINAL FANTASY TACTICS (16票)
生產商：SQUARE SOFT

三大最期待中文化 PlayStation 遊戲

第一位 FINAL FANTASY VII (136票)
生產商：SQUARE SOFT

第二位 心跳回憶 (32票)
生產商：KONAMI

第三位 BIO HAZARD (20票)
生產商：CAPCOM

三大最期待中文化 SATURN 遊戲

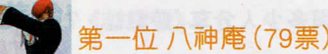


第一位 櫻大戰 (69票)
生產商：SEGA

第二位 超級機械人大戰F (61票)
生產商：BANPRESTO

第三位 下級生 (34票)
生產商：ELF

三大最受歡迎男主角



第一位 八神庵 (79票)
遊戲：拳皇'96

第二位 古蘭特 (56票)
遊戲：FINAL FANTASY VII

第三位 KEN (30票)
遊戲：少年街霸2

三大最受歡迎女主角

第一位 不知火舞 (101票)
遊戲：餓狼傳說

第二位 藤崎詩織 (37票)
遊戲：心跳回憶

第三位 真宮寺櫻 (23票)
遊戲：櫻大戰

海報主機陸續有來

獎項：

PlayStation 主機	1名
《攻殼機動隊》海報	1名
《SAGA FRONTIER》海報	1名
《ARMORED CORE》海報	3名
《心跳美少女棒球》海報	5名
《海腹川貝．旬》昆布茶茶包	10名

截止日期：1997年8月1日

鳴謝：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
FROM SOFTWARE
XING ENTERTAINMENT

《QUOVADIES 2》問卷調查大抽獎得獎名單

美樹本晴彥《QUOVADIES》親筆插圖簽名板
謝永俊 CHEUNG KIN SHING

SATURN《QUOVADIES 2～惑星強襲》遊戲
錢深銘 潘振國

《QUOVADIES 2～惑星強襲》電話卡
陳家杰 徐家明 CHAN MEI YEE

PlayStation《QUOVADIES》遊戲
陳志堅

OVA版《ALICE IN CYBER LAND》第一卷
許嘉明 陳濱港

第51期「PLAYER'S CHOICE」抽獎得獎名單

《電腦天使SS》卡片盒
林泳豪 鄧昇輝

《電腦天使SS》海報
葉臻 潘家志 陳耀輝 廖智文 CHEUNG LAM NAR

《新世紀EVANGELION～使徒新生》FOLDER
伍尚禮 LAWRENCE WONG

《大地幻想物語》FOLDER
陳嘉榮

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

PLAYER'S CHOICE 參加表格

姓名：______
年齡：______
身份證號碼：______
地址：______
聯絡電話：______

（遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」）

1. 你最喜愛的PS遊戲
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______
2. 你最喜愛的SS遊戲
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______
3. 你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______
4. 你最期待的三款PS遊戲
遊戲名稱：______ ______ ______
遊戲生產商：______ ______ ______
5. 你最期待的三款SS遊戲
遊戲名稱：______ ______ ______
遊戲生產商：______ ______ ______
6. 你最希望移植到PS上的遊戲
原著機種：______
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______
7. 你最希望移植到SS上的遊戲
原著機種：______
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______
8. 你最期待中文化的PS遊戲
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______
9. 你最期待中文化的SS遊戲
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______
10. 你最喜愛的男性遊戲人物
人物名稱：______
遊戲名稱：______
11. 你最喜愛的女性遊戲人物
人物名稱：______
遊戲名稱：______
12. 你需要哪個遊戲的攻略本？
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______

96年創造經典·97年經典回歸

《遊戲誌次世代年鑑》

1997年版

PlayStation 遊戲460個
SATURN 遊戲342個
秘技總數超過1000條
次世代遊戲目錄、解說、
秘技足本落齊！

「香港書展'97」隆重登場



每本港幣60元正



《遊戲誌》第53號·二周年紀念號

《超級機械人大戰F》第1、2話率先介紹
《櫻大戰2～求你別死去》最新情報
《攻殼機動隊》、《ARMORED CORE》最詳盡攻略

《遊戲誌》、《遊樂誌》書展登場！！

與SCEI攜手合作

PlayStation最新遊戲現場試玩！

節目多籮籮——

- 大送PlayStation紀念品
- COSTUME PLAY
- GPM組織遊戲刊物、遊戲精品全線熱賣……

記住我哋個攤位——

香港會議展館中心
第二展館「青少年天地」
2B 15-17

憑印花換書展入場券

書展印花

憑本印花於7月21日到「遊戲誌尊賣店」，可換領「香港書展'97」入場券兩張，數量有限，送完即止。

遊戲誌尊賣店

九龍旺角亞皆老街83號先達廣場G60號舖　　電話：2391-1067



AVG	製造商：SEGA ENTERPRISES	容量：未定
	價格：未定	預定發售日：未定

SLG MEM SEGA SATURN



櫻大戰2 ～求你別死去～

太正十四年——少女大戰再次展開

太正十四年，經過兩年的歲月，受到黑之巢會破壞的帝都已回復過來，大家都過着和平的日子。而在危難中默默為人民請命的帝國華擊團也因為天下太平而退役，大家都專注於歌劇團的表演。
可是，和平的日子總難以長久，一群會使用邪惡的咒術、操縱「魔」的人物出現，他們的名字叫黑鬼會。
為對抗新的敵人，帝國華擊團花組再次出動！



新的人物帶來新的波瀾

在新一輯《櫻大戰》中當然會有新人物加入。這兩位新隊員都是來自帝國華擊團·花組成立前的一隊秘密組織星組的。這隊星組據知都是由精英分子組成，但內部一切都極之隱秘。而這兩個新隊員都是米田一基在上次大戰黑之巢會之後重召歸隊的。到底他們會為花組帶來更強實力還是牽起新的風暴？

索尼達·織姬（CV：岡本麻彌）

年齡：17歲
出生日期：1907年7月7日
身高：158CM
體重：47KG
三圍：不明
血型：B型
國籍：意大利

母親是意大利貴族的日意混血兒，是世界有名的女演員，平時表現得非常爽朗大方，但對日本男性卻不知何故懷有極端的嫌惡感。

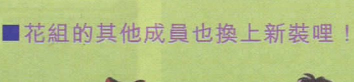
利尼·米露希修特蘭世（CV：伊倉一惠）

年齡：15歲
出生日期：1909年12月24日
身高：147CM
體重：38KG
血型：O型
國籍：德國

接受機械一般教育的天才美少年，擁有電腦一般的頭腦和超越常人的戰鬥力。幾乎完全沒有表情的他對別人毫不信任。

一定會賣上100萬隻！

既然是在今年奪得CESA大獎等多個獎項的《櫻大戰》續篇，世嘉當然嚴陣以待。據知以現時計劃中的劇本內容，預定會是3CD的大製作。廣井王子更揚言《櫻大戰2》可賣上100萬隻哩。





■花組的其他成員也換上新裝哩！

櫻知識·1
「求你別死去」的出處

出自與謝野晶子一本歌集的標題，是日俄戰爭時代她感嘆弟弟要上戰場時所寫的。

櫻知識·2
「米露希修特蘭世」的念意

利尼的姓氏米露希修特蘭世在得文是「天河」的意思。另外藉得一提的是織姬的生日是在七夕，而利尼的生日是平安夜，這難道是星組成員的特色？



街頭霸王 EX PLUS α

元祖格鬥遊戲《街頭霸王》，其3D立體格鬥版《街頭霸王 EX PLUS α》，除了擁有一貫獨特遊戲的風格之外，更將2D格鬥遊戲的系統、操作及概念引入3D立體格鬥遊戲之中，亦寓意創造，加入GUARD BREAK和SUPER CANCEL等系統，成為比以往更具遊戲性的格鬥作品。

FIG　MEM　2P
製造商：ARIKA/ CAPCOM　發售日期：預定7月17日發售
價格：港幣398元　記憶：1 BLOCK
PlayStation

EX的新增系統

造出驚異的連續技——SUPER CANCEL

「SUPER CANCEL」是《街頭霸王EX》最新加入的獨特系統，可以將「SUPER COMBO」CANCEL「SUPER COMBO」，造成二段SUPER COMBO，另外某些SUPER COMBO也能在用空中SUPER CANCEL，成為威力更加強大的連續技攻擊。



防禦不能——GUARD BREAK

《街頭霸王》系列中首次出現的攻擊系統，其最大特徵是以消耗自己的SUPER COMBO GAUGE，令對手不能防禦的特殊技。對手被擊中後，一定時間內會出現行動不能和防禦體勢遭破壞的狀態，造成破綻時間給予反擊。



追打攻擊——空中COMBO SYSTEM

角色在空中受到攻擊時，會出現因攻擊屬性所影響的硬直時間，便可利用《EX PLUS α》的獨有系統——空中COMBO作追打攻擊，而角色於跳躍中使用通常攻擊，被對手以對空攻擊作迎擊，亦可以利用SUPER CANCEL連接必殺技等成為空中COMBO。





獨有模式



■VS MODE

SURVIVAL MODE

在此模式中，玩者可以在23名角色中選擇一人進行，用一條體力棒與23名電腦角色作對戰，而戰鬥是採用單回合定勝負，當戰勝一回合後，體力會有若干的回復，至於體力回復的多少，則視乎現者對戰中所用的時間和造到連續技攻擊HIT數而彌定。



■WATCH MODE



■TEAM BATTLE MODE



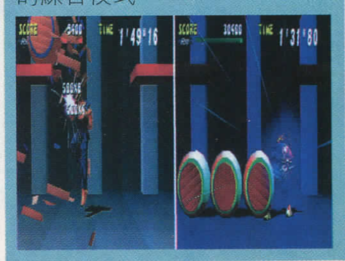
■PRACTICAL MODE



■有16種難題供解破的「EXPERT MODE」

木桶BONUS STAGE

今次《EX PLUS α》中亦加進大家久違了的BONUS STAGE——打木桶，成為更新的練習模式。





■TIME ATTACK MODE



春麗	
特殊技	
雙掌打	→+中拳
鷹爪腳	空中↓+中腳
投技	
龍星落	空中↓+中拳OR重拳
GUARD BREAK	
旋圓蹴	同等拳腳
必殺技	
百裂腳	腳掣連打
SPINNING BIRD KICK	↓↘→+腳掣
飛燕蹴	↓↙←+腳掣
SUPER COMBO	
氣功掌	↓↘→↓↘→+拳掣
千裂腳	↓↘→↓↘→+腳掣

豪鬼	
特殊技	
前方轉身	↓↙←+拳掣
旋風腳	→+中腳
天魔空刃腳	空中↓+中腳
阿修羅閃空	(右前方移動)→↓↘+三個拳掣
	(左前方移動)→↓↘+三個腳掣
	(左後方移動)←↓↙+三個拳掣
	(右後方移動)←↓↙+三個腳掣
GUARD BREAK	
破拳	同等拳腳
必殺技	
豪波動拳	↓↘→+拳掣
豪昇龍拳	→↓↘+拳掣
灼熱波動拳	→↘↓↙←+拳掣
斬空波動拳	空中↓↘→+拳掣
龍卷斬空腳	↓↙←+腳掣(可連續輸入三次)
SUPER COMBO	
滅殺豪波動	↓↙←↓↙←+拳掣
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘+拳掣
天魔豪斬空	空中↓↘→↓↘→+拳掣
瞬獄殺	輕拳、輕拳、→、輕腳、重拳(LEVEL 3專用)

解除血之封印——北斗	
特殊技	
肘崩	→+重拳
刈蹴	→+重腳
投技	
流水	近敵時方向桿一回轉+拳掣
GUARD BREAK	
舞擊斬	同等拳腳
必殺技	
肘激崩	↓↘→+拳掣
掌憐擊	↓↙←+拳掣
腳擊	↓↙←+腳掣
SUPER COMBO	
氣連射	↓↙←↓↙←+拳掣
擊鳳技	↓↙←↓↙←+腳掣
連昇擊	↓↘→↓↘→+拳掣
連舞	輕拳、輕拳、→、輕腳、重拳

新追加人物——春日野 櫻(さくら)	
特殊技	
挑發	輕腳、輕腳、←、輕拳、重拳
GUARD BREAK	
FLOWER KICK	同等拳腳
必殺技	
波動拳	↓↘→+拳掣(可連打儲擊)
盛櫻拳	→↓↘+拳掣
春風腳	↓↙←+腳掣
SUPER COMBO	
真空波動拳	↓↘→↓↘→+拳掣
亂櫻	↓↘→↓↘+腳掣
春一番	↓↙←↓↙←+腳掣
春獄殺	輕拳、輕拳、→、輕腳、重拳

新追加人物——DHALISM	
特殊技	
挑發	空中→↗↑↖←+腳掣
DRILL頭突	空中↓+重拳
DRILL KICK	空中↓+腳掣
YOGA TELEPOT	(右前方移動)→↓↘+三個拳掣
	(左前方移動)→↓↘+三個腳掣
	(左後方移動)←↓↙+三個拳掣
	(右後方移動)←↓↙+三個腳掣
GUARD BREAK	
YOGA SHOCK	同等拳腳
必殺技	
YOGA FIRE	↓↘→+拳掣
YOGA FLAME	↓↙←+拳掣
YOGA BLAST	↓↙←+腳掣
SUPER COMBO	
YOGA INFERNO	↓↘→↓↘→+拳掣
YOGA DRILL KICK	空中↓↘→↓↘→+腳掣
YOGA LEGEND	↓↙←↓↙←+腳掣

RYU	
特殊技	
旋風腳	→+中腳
GUARD BREAK	
鎖骨割	同等拳腳
必殺技	
波動拳	↓↘→+拳掣
昇龍拳	→↓↘+拳掣
龍卷旋風腳	↓↙←+腳掣(可連續輸入三次)
SUPER COMBO	
真空波動拳	↓↘→↓↘→+拳掣
真空龍卷旋風腳	↓↙←↓↙←+腳掣(可空中輸入)

北斗(ほくと)	
特殊技	
肘崩	→+重拳
刈蹴	→+重腳
投技	
流水	近敵時方向桿一回轉+拳掣
GUARD BREAK	
舞擊斬	同等拳腳
必殺技	
護流攻	←↓↙+拳掣
肘激崩	↓↘→+拳掣
掌激崩	肘激崩後↓↘→+拳掣
振空擊	↓↙←+拳掣(可以使用←+拳掣作追打攻擊)
振腳擊	↓↙←+腳掣(可以使用←+腳掣作追打攻擊)
振	振空擊或振腳擊後↓↙←+拳掣OR腳掣
SUPER COMBO	
氣練射	↓↙←↓↙←+拳掣
擊鳳技	↓↙←↓↙←+腳掣



DOCTRINE DARK

特殊技	
KNIFE NIGHTMARE	→+中拳
DEATH SPIN KICK	→+中腳
GUARD BREAK	
SHUDDER BLADE	同等拳腳
必殺技	
KILL BLADE	→↓↘+拳掣
DARK WIRE	↓↘→+拳掣
DARK SPARK	DARK WIRE後按拳掣
DARK HOLD	DARK WIRE後←+拳掣
EX-PROSIBU	↓↘→+腳掣
SUPER COMBO	
KILL TORANPU	↓↘→↓↘+拳掣
DARK JUNGLE	↓↘→↓↘+腳掣

PULLUM PURNA

特殊技	
FEMINA WIND	跳躍中拉↑
ARAKULU.LIST	→+中拳
空中ARAKULU.LIST	空中↓+中拳
投技	
DANCE WIND	空中↓+中拳OR重拳
GUARD BREAK	
ARAKULU☆UNCLE	同等拳腳
必殺技	
DRILL(田)PULS	↓↘→+腳掣(可空中輸入)
PULLUM◆KICK	→↓↘+腳掣
TELELU(田)KICK	↓↙←+腳掣
SUPER COMBO	
LESUALU★KANA	↓↘→↓↘→+腳掣
PURAEKU(田)RAMU	↓↙←↓↙←+腳掣(可空中輸入)

DARUN MISTER

投技	
GHANZIS DDT	空中↓+中拳OR重拳
DARUN CATCH(反技)	←↓↙+拳掣
GHANZIS DDT	→↓↘+腳掣
BLUFMA BOMB	近敵時方向桿一回轉+拳掣
INDRA橋	近敵時方向桿一回轉+腳掣
GUARD BREAK	
GHANZIS CHOP	同等拳腳
必殺技	
LARIAT	→↓↘+拳掣
SUPER COMBO	
黃昏LARIAT	↓↘→↓↘→+拳掣
INDRA～橋	↓↙←↓↙←+腳掣
超絕鬼神BOMB(投技)	近敵時方向桿兩回轉+拳掣

BLAIR DAME

特殊技	
手刀	→+中拳
STEP SIDE KICK	→+中腳
GUARD BREAK	
TRICK KICK	同等拳腳
必殺技	
SHOOT UPPER	→↓↘+拳掣
SLIDLING ARROW	↓↘→+腳掣
LIGHTING KNEE	→↓↘+腳掣
SHOOT KICK	↓↙←+腳掣(可連續輸入三次)
SUPER COMBO	
MIRAGE COMBO KICK	↓↘→↓↘→+拳掣
SPIN SIDE SHOOT	↓↘→↓↘→+腳掣

SKULLOMANIA

特殊技	
挑發	→↘↓↙←↖↑+拳掣
STEPPING UPPER	→+中拳
踵落	→+中腳
SKULLO DUSH(TACKLE)	→→
SKULLO BACK轉	←←
GUARD BREAK	
SKULLO PUNCH	同等拳腳
必殺技	
SKULLO CRUSHER	↓↘→+拳掣
SKULLO HEAD	→↓↘+拳掣
SKULLO DIVE	←↓↙+拳掣
SKULLO SLIDER	↓↘→+腳掣
SKULLO TOKACHEFU	←↓↙+腳掣
SUPER COMBO	
SUPER SKULLO CRUSHER	↓↘→↓↘→+拳掣
SUPER SKULLO SLIDER	↓↘→↓↘→+腳掣
SKULLO DREAM	輕拳、輕拳、→、輕腳、重拳
SKULLO DREAM FINAL	SKULLO DREAM中，按着輕拳和中腳輸入↓←→↓←

CRACKER JACK

GUARD BREAK	
DOUBLE ARM PUNCH	同等拳腳
必殺技	
DASH STRAIGHT	←儲→+拳掣
DASH UPPER	←儲→+腳掣
FINAL TURN PUNCH	三個拳掣OR腳掣按着儲勁
BUTTING HERO	←↙↓↘→+拳掣
SOCCER SHOOT KICK	←↙↓↘→+腳掣
SUPER COMBO	
CRAZY JACK	←儲→←→+拳掣
PUNCH UPPER STRAIGHT	←儲→←→+腳掣
HOME RUN HERO	↓↙←↓↙←+拳掣

ZANGIFE

特殊技	
FLYING BODY ATTACK	空中↓+重拳
投技	
STOMACH BLOCK	在對手背後←OR→+中腳OR重腳
SCREW PILE DRIVER	近敵時方向桿一回轉+拳掣
RUSSIAN SUPLEX	近敵時方向桿一回轉+腳掣
GUARD BREAK	
DYNAMITE HEAD BAD	同等拳腳
必殺技	
DOUBLE LARIAT	三個拳掣同按
QUICK DOUBLE LARIAT	三個腳掣同按
SUPER COMBO	
FINAL ATOMIC BUSTER(投技)	近敵時方向桿兩回轉+拳掣(拳掣增加，攻擊LEVEL相對增加)
SUPER STOPPING	↓↘→↓↘→+腳掣(出招中↓↙←+腳掣能夠中斷招式)

KAIRI

特殊技	
龍武	→+中腳
GUARD BREAK	
武蹴	同等拳腳
必殺技	
神氣發動	↓↘→+拳掣
魔龍裂光	→↓↘+拳掣
魍魎渦旋	↓↙←+腳掣(可連續輸入三次)
SUPER COMBO	
神鬼發動	空中↓↘→↓↘→+拳掣
豺狼兇手	↓↙←↓↙←+拳掣
雅龍滅蹴	空中↓↘→↓↘→+腳掣
凶邪連舞	輕拳、輕拳、→、輕腳、重拳

GIULE

特殊技	
SPRINNING BACK KNUCKLE	→＋重拳
ROLLING SOBAT	←OR→＋中腳
HAVEY STEP KICK	←OR→＋重腳
投技	
FLYING BUSTER DROP	空中↓＋中拳OR重拳
GUARD BREAK	
ELBOWSTAMP	同等拳腳
必殺技	
SONIC BOOM	←儲→＋拳掣
SOMERSAULT KICK	↓儲↑＋腳掣
SUPER COMBO	
OPENING GAMBIT	←儲→←→＋拳掣
DOUBLE SOMERSAULT KICK	↙儲↘↙↗＋腳掣

CYCLOID β

特殊技	
β旋風腳	→＋中腳
GUARD BREAK	
βGHANZIS CHOP	同等拳腳
必殺技	
β前方轉身	↓↙←＋拳掣
βSHOOT UPPER	→↓↘＋拳掣
βJUSTIST FIST	←↓↙＋拳掣
βPULLUM◆KICK	→↓↘＋腳掣
β飛燕蹴	↓↙←＋腳掣
β龍卷旋風腳	↓↘→＋腳掣
SUPER COMBO	
βKILL TRANP	↓↘→↓↘＋拳掣
β雅龍滅蹴	空中↓↘→↓↘→＋腳掣
β鬼燕翔	↓↘→↓↘＋腳掣
β真空龍卷旋風腳	↓↙←↓↙←＋腳掣

醒覺的殺意之波動——RYU

特殊技	
旋風腳	→＋中腳
阿修羅閃空	(右前方移動)→↓↘＋三個拳掣
	(左前方移動)→↓↘＋三個腳掣
	(左後方移動)←↓↙＋三個拳掣
	(右後方移動)←↓↙＋三個腳掣
GUARD BREAK	
鎖骨割	同等拳腳
必殺技	
波動拳	↓↘→＋拳掣
昇龍拳	→↓↘＋拳掣
龍卷旋風腳	↓↙←＋腳掣(可連續輸入三次)
SUPER COMBO	
真空波動拳	↓↘→↓↘→＋拳掣
真空龍卷旋風腳	↓↙←↓↙←＋腳掣(可空中輸入)
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘＋腳掣
瞬獄殺	輕拳、輕拳、→、輕腳、重拳(LEVEL 3專用)

VEGA

特殊技	
VEGA WARP	(右前方移動)→↓↘＋三個拳掣
	(左前方移動)→↓↘＋三個腳掣
	(左後方移動)←↓↙＋三個拳掣
	(右後方移動)←↓↙＋三個腳掣
GUARD BREAK	
SIDE KICK CRUSH	同等拳腳
必殺技	
PSYCHO CRUSHER	←儲→＋拳掣
DOUBLE KNEE PRESS	←儲→＋腳掣
HEAD PRESS	↓儲↑＋腳掣
SOMERSAULT SKULL DIVER	HEAD PRESS後按拳掣
SUPER COMBO	
PSYCHO CANNON	←儲→←→＋拳掣(可按着儲勁)
KNEE PRESS NIGHTMARE	←儲→←→＋腳掣

GARUDA

特殊技	
斬鬼	→＋重拳
狂蛇	→＋重腳
舞	→↓↘＋三個拳掣同按
投技	
襲鬼	空中↓＋中拳OR重拳
GUARD BREAK	
碎牙	同等拳腳
必殺技	
襲牙	↓↘→＋拳掣
鬼斬	→↓↘＋拳掣
蛇斬	←↓↙＋拳掣
雷牙	→↓↘＋腳掣
轟牙	←↙↓↘→＋腳掣
SUPER COMBO	
鬼燕翔	↓↘→↓↘＋拳掣
鬼燕舞	↓↙←↓↙←＋腳掣

ALLEN SNIDER

特殊技	
喝！KICK	→＋中腳
投技	
VOLTING KICK	近敵時→↘↓↙←＋腳掣
GUARD BREAK	
JUMPING KNUCKLE	同等拳腳
必殺技	
SOUL FORCE	↓↘→＋拳掣
RISING DRAGON	→↓↘＋拳掣
JUSTIST FIST	←↓↙＋拳掣
SUPER COMBO	
FIRE FORCE	↓↘→↓↘→＋拳掣
TRIPLE BREAK	↓↘→↓↘→＋拳掣

KEN

特殊技	
前方轉身	↓↙←＋拳掣
投技	
地獄風車	空中↓＋中拳OR重拳
GUARD BREAK	
稻妻割	同等拳腳
必殺技	
波動拳	↓↘→＋拳掣
昇龍拳	→↓↘＋拳掣
龍卷旋風腳	↓↙←＋腳掣(可連續輸入四次)
SUPER COMBO	
昇龍裂破	↓↘→↓↘＋拳掣
神龍拳	↓↘→↓↘＋腳掣

CYCLOID γ

特殊技	
γHEAVY STUB KICK	←OR→＋重腳
γ大魔空刀腳K	空中↓＋中腳
投技	
γDANCE WIND	空中↓＋中拳OR重拳
γBUSTER DROP	空中↓＋中腳OR重腳
GUARD BREAK	
γTRICK KICK	同等拳腳
必殺技	
γ百裂腳	腳掣連打
γSKULLO CRUSHER	←儲→＋拳掣
γSLIDING ARROW	←儲→＋腳掣
γFINAL PUNCH	三個拳掣OR腳掣同按儲勁
γHEAD PRESS	↓儲↑＋拳掣
γSOMERSALT KICK	↓儲↑＋腳掣
SUPER COMBO	
γLESUALU★KANA	↙儲↘↙↗＋拳掣
γDOUBLE SOMERSALT KICK	↙儲↘↙↗＋腳掣
γ轟牙	←儲→←→＋拳掣
γKNEE PRESS NIGHTMARE	←儲→←→＋腳掣





風之黑羅亞

door to phantomile

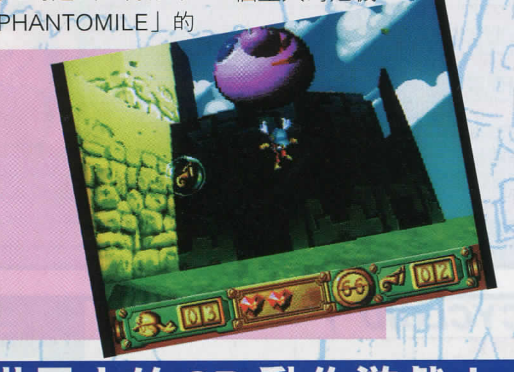
NAMCO在PlayStation上所推出的遊戲，其開發技術已是不容置疑，移植自業務用的街機遊戲往往得到極高的評價，但家用的原創遊戲卻寥寥可數，令人覺得NAMCO有偏重業務用街機移植作遊戲之嫌，浪費了本身的良好技術。

然而最近，NAMCO終於公布在PlayStation上推出全新原創的3D冒險動作遊戲──《風之黑羅亞》，其遊戲的特性與NINTENDO 64的《SUPER MARIO 64》和SEGA SATURN的《NiGHTS》非常相似，而且效果表現亦絕不遜於前者，更懂得着重遊戲的操作性和冒險元素，相信會成為NAMCO今年的重頭注目作。

ACT | 製造商：NAMCO | 發售日期：97年未定
價格：未定 | 記憶：未定
MEM
PlayStation

「風之物語」

真晝之時，人們各自忙碌於現實世界，但相對地他們亦生存於另外一個世界──夢……在遙遠的過去，傳說中一個稱為「PHANTOMILE」的地方裏，有着發動人們夢境的能量，創造世界夢想的世界──「月之國」，那裏正面臨着一個重大的危機……



廣闊世界中的3D動作遊戲！！

NAMCO的原創遊戲《風之黑羅亞》，是一隻具有很強冒險元素的3D動作遊戲。其遊戲中的原創世界──「PHANTOMILE」洋溢着獨特的角色和世界觀，加上精細秀逸的畫面，讓大家也可感受到此遊戲的真髓之處。





簡單操作、世界驅馳

《風之黑羅亞》其遊戲最大的特徵，便是角色之移動會切合玩者的視點而作出自動變化，另外遊戲亦顧及到某些用戶，因而將操作簡化為近似2D遊戲的操作，好讓玩者也能享受驅馳於3D廣闊空間的樂趣。還有遊戲中每個版面亦隱藏着各式各樣的特別ITEM和「夢之碎片」，以找尋及收集為目的，使每一關的遊戲亦變得更有趣。



原創角色

故事的主角黑羅亞（クロノア），是名好奇心旺盛，居住於風之村布利加魯（ブリーガル）的少年。他與相識多年的好友指環精靈．希布（ヒューポー）一同上路，途中他們會遇上不少險阻，以及充滿幻想與個性的敵方角色，這些有趣的敵方角色會在故事的進行中錄續登場。





壯大的PHANTOMILE STORY

遊戲共由六個STAGE所組成，各STAGE分為「SECOND VISION」—「ACTION畫面」和「PUPPET DISP.」。「ACTION畫面」與普通的動作遊戲沒有兩樣，每版最後亦有BOSS需要應付，而「PUPPET DISP.」基本形式是以角色對話和話劇為故事元素，設定於各版面的開端，交代故事的重要部份情節。然而遊戲是以創造夢之力量的世界「PHANTOMILE」作為舞台，主角黑羅亞和希布除了有不平凡的冒險之外，途中亦會遇上不少困難和謎題留待玩者你們去解開！

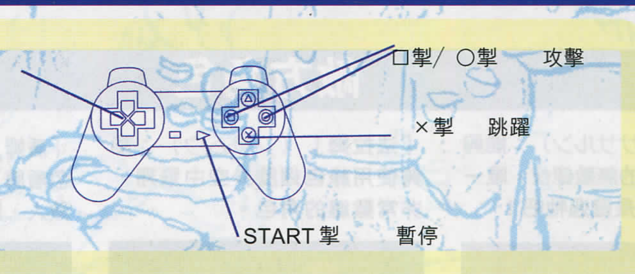


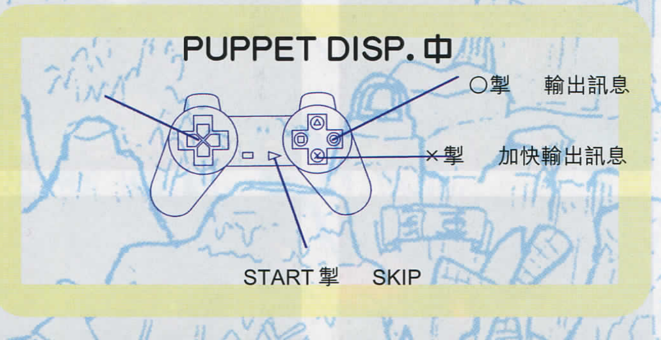


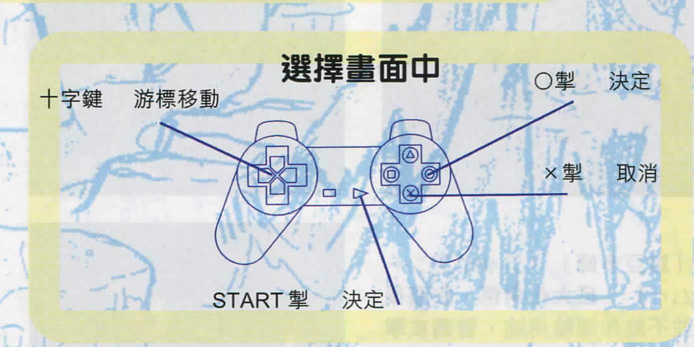
操作介紹

遊戲中

十字鍵
左鍵　向左方移動
右鍵　向右方移動
上鍵　向畫面內移動
下鍵　向畫面外移動







多姿多采的遊戲玩法



■十字鍵的左右，能夠控制主角在立體的坂道上作出左右行動



■十字鍵的上下，控制移動往畫面內或畫面外

■×掣——跳躍

■在跳躍後下降時，再按一次×掣不放，便會出現「滯空」，此時可以按上下左右控制角色內外左右的移動





下降時再按跳躍掣，主角便會潑動大耳朵，造成短暫滯空

武器向左右射出　武器向內外射出





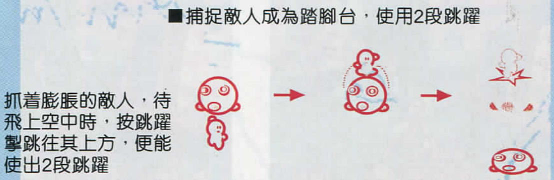
■向左右和內外等方向按○掣或□掣，手持的指環會由希布飛出

■希布擊中敵人後，便可捕捉膨脹的敵人





■捕捉膨脹的敵人後，可以使出投擲攻擊（4方向皆能）



■捕捉敵人成為踏腳台，使用2段跳躍

抓着膨脹的敵人，待飛上空中時，按跳躍掣跳往其上方，便能使出2段跳躍



「HEART」：形狀較大的心能使黑羅亞體力（共六格）完全回復，形狀較細的心只能回復一格體力，而畫面正下方有紅色的心代表體力顯示。

ITEM 介紹

「鏡之精滴」：鏡是可以看到倒影的，而這道具亦是可以在一定時間內使ITEM×2。

「1UP」：金色的ITEM，用來增加隻數，而畫面左下方代表生命的餘數會有所增加。

「記憶時計」：取得這道具之後，能夠使時間暫時停頓，是相當有用的道具。









敵方角色

「梅梅」（ムイムイ）：黃色的敵角梅梅，跳起後會馬上膨脹，口部向前後吐出攻擊，只要配合時間避開攻擊便可將其捕捉，被捕捉後更會發出「梅梅、梅梅」的有趣飲泣叫聲。

「莎莎露」（ササルン）：能夠自由上下移動的無敵傢伙，唯一應付的方法便是避過牠吧！

「法拉姆」（フラムウ）：能夠使用綠色翅膀於空中飛翔，非常難纏的角色。

「盾姆」（たてムゥ）：手持橙色盾牌，使對手前方攻擊失敗的敵人，應付方法便是從後襲擊！









「齋亞多姆」（ジャイアントムゥ）：巨大化角色，膨脹後並不能作運輸用途，普通攻擊方法對其無效，消滅牠後身體內的「夢之碎片」會四散出來。







版面介紹



VISION 1-1～風之出發

遊戲開始時，黑羅亞會由風之村·布利加魯出發往鄰近的山脈——妮科斯（レフィス）像山，途中要橫渡將兩地相連的木板吊橋，而其上空會出現3個上下移動的浮游敵人——「狄當」（レットン），牠們是能夠在空中自由傲翔的角色。將他們擊倒膨脹後，配合時間跳往抓緊，就成為便利的空中運輸工具，利用牠們便能輕易取得ITEM和「夢之碎







■黑羅亞將希布收藏於指環之內



片」！

版圖上會不時出現「惡夢之膜」，泡沫內是風之村的章紋，只要將泡沫割破，被惡夢封印着的村民便可得到解放，而被敵人的泡沫困住時，亦可同樣使用指環將它割破。另外每當解放風之村的章紋時，畫面右下角的量計亦會上升，來表示救出村民的人數，至於其真正用途是什麼？就要留意廠方日後的公布。



抵達妮科斯像後，黑羅亞並不能以跳躍攀上石像，而在這種情況之下，便要捕捉敵人使用二段跳躍才能登上。

黑羅亞除了能夠攻擊在畫面中左右方的敵人之外，也能向畫面內外作出攻擊。在路上會出現懸浮空中的蛋，只要將捕捉的敵人投往撞擊，便能把其擊破取得和救出內裏隱藏着的各種ITEM與村民。







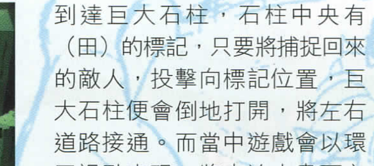
VISION 1-2～歌姬與暗之王

遊戲開始時，黑羅亞會進入一個已荒廢的礦洞，跟着便乘坐礦車出發。途中礦車車速會逐漸加快，玩者則需要在車上收集「夢之碎片」，看來取得全部的碎片非要一定的技術不可。

經過礦車之後，黑羅亞會到達巨大石柱，石柱中央有（田）的標記，只要將捕捉回來的敵人，投擊向標記位置，巨大石柱便會倒地打開，將左右道路接通。而當中遊戲會以環回視點表現，將大迫力畫面之臨場感表露無遺。













VISION 1-2～BOSS戰

■STAGE 1 BOSS——羅崗拉崗







通過礦洞出口後，到達VISION 1-2的最終目的地——「鐘之丘」，而BOSS便會出場，進入戰前的PUPPET DISP.畫面。在這時故事中的黑羅亞和希布卻隱若聽到某人的對話……



居住於夢幻的「月之國」的傳說之歌姬——妮科斯，被惡者加狄奧斯（ガディウス）的手下JOKER（ジョーカー）追捕。在途中，妮科斯所乘坐的飛空艇，被擊中墜落於「鐘之丘」，而牠們的目的顯然為了取得妮科斯手上的鍊墜。那麼妮科斯的鍊墜究竟隱藏着什麼秘密？對加狄奧斯有什麼用途呢？這點在遊戲中則沒有詳細交代，唯一知道的是加狄奧斯將妮科斯帶走後，黑羅亞和希布才趕至，這時JOKER解放出怪獸——「羅崗拉崗」對付阻礙他們。

羅崗拉崗擅長跳躍追擊、地面叩擊和以身體回轉，放出光輪等三種攻擊法則，使玩者不能作埋身攻擊，逼使其跳躍躲避。然而羅崗拉崗的最大弱點就在其臀部，只要趁牠使用大跳躍時的空隙，走往牠的背後將敵人「姆」投擊至其弱點攻擊便可。





射擊名作RPG化

在SATURN上，以獨特的風格和優異的操控大獲好評的3D射擊遊戲《PANZER DRAGOON》系列終於要推出其最新作了，而且這次不再是射擊遊戲，而是新類型RPG遊戲！在以往其出色的劇本與充滿深度的背景已令人印象難忘，這次以PRG形式製作不但能將以上的優點發揮得淋漓盡致，加各種創新的意念和由前作「成長系統」發展出來的各種新概念，可以說是一隻獨一無二的新類型RPG超大作！這次就為大家介紹她的最新情報！

帝國反擊戰——AZEL的世界是帝國復甦與反撲的時代？！

二大敵對勢力與EDGE

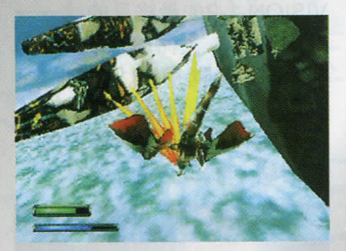
曾經繁榮到極點，擁有超科技，甚至解破了生命之謎的文明竟神秘地消失。這些遺產的使用方法早已被遺忘，剩下的，對現世的人來說是舊世紀的歷史陳跡。他們關心的，只有那些在舊世紀利用遺傳因子改造技術「製造」而成的「攻性生物」們，人類早已失去制御牠們的能力，野生化的牠們就成了餘生人類的最大威脅。這個時代可說是人類的黃昏……

「帝國」就這樣利用了人類的處境，主張「人類的復辟」，重新掌握那些失去的技術與知識，把受到其它生物威脅的人類重新登上地上支配者的寶座。因此，不單攻性生物，所有不當地得到和使用這些技術（即帝國以外）的人都是「帝國的敵人」。在理想背後是殘酷恐怖的獨裁，就是帝國的真貌。和帝國敵對的勢力，就是前帝國精英份子，手握重兵大權的古利明卿和其部下組成的叛軍，他不但奪走遺跡中的技術與神秘少女AZEL，還高舉反帝國的旗幟，到底他的真意是甚麼？最後就是不幸捲入兩者之間，同伴被古利明所殺，自己也受他槍傷的男主角艾捷，大難不死的他遇上了傳説中的龍，為了復仇和真相而追着古利明的他將會構成怎樣的故事？



帝國的歷史

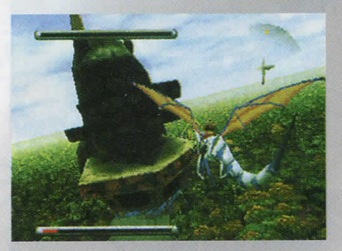
為使大家對《AZEL》的故事背景有進一步的了解，特別為大家介紹系列中的長期敵方角色（？）——帝國。在時代先後上，《II》是最早期，然後《I》和最後的今作。「帝國」藉由戰爭將鄰國併吞，勢力逐漸擴大，由於利用了「舊世紀」的技術力，因此其舉世無雙的軍事力量令「帝國」從無敗績。唯一的污點就是「龍」。兩次的敗北令「帝國」集中研究這種特異的生物，也因此展開了被稱為「塔」的遺跡發掘和調查工作，而本作也由此展開。



帝國領土擴張期（II的時代）

初次與「龍」交戰

這是世上各國陷入南征此討的戰爭時代，帝國與美卡尼亞連邦兩大國各自擴張其領土，同時期被認為是「舊世紀」的船出現，但在帝國欲奪取時卻被「龍」將之擊沉了。在這一戰中，帝國現有的軍事技術並不足與「龍」抗衡。



帝國繁盛的年代（I的年代）

藍龍的出現令帝國大敗

在戰勝了鄰國美卡尼亞連邦後，帝國繼續將鄰近小國併吞，擁有壓倒性的軍事力量。可是隨着在帝都附近發現的「塔」及「龍」的再出現，主力艦隊因討伐而被重創，加上「塔」起動後帶來的打擊，令帝國形勢急轉直下。

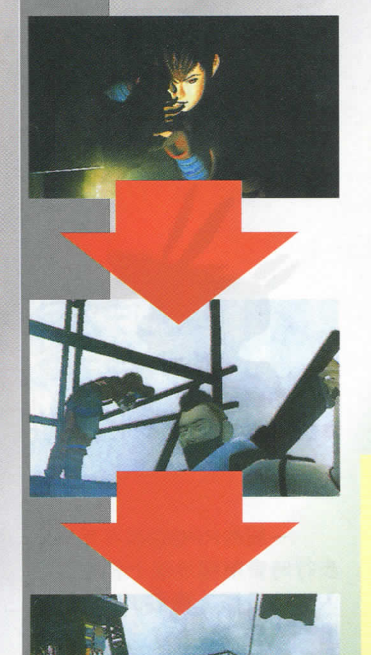


帝國復活的年代（本作）全部的謎（將）被解開了？

由於「塔」的起動做成帝國的混亂，「帝國」本身可説陷入崩壞的邊緣。但是，在皇帝的指導下，「帝國」開始慢慢復甦，而且「龍」和「塔」的謎也漸漸解明了；古利明卿的叛變和這些研究的結果是否與「舊世紀」等重大秘密有關？



全長 8 分 30 秒的 OP！





登場人物介紹

艾捷（EDGE）／15歲

本作主角，騎上傳說中的「攻性生物」龍，為報仇而展開冒險旅程。自小就由父親的獵人朋友養大。視為親人的同伴在「舊世紀」發掘地捲入古利明的叛變而被殺，而他奇跡地生還後，就在遺跡深處遇上了傳說中的「龍」……



艾哲露（AZEL）／年齡不詳

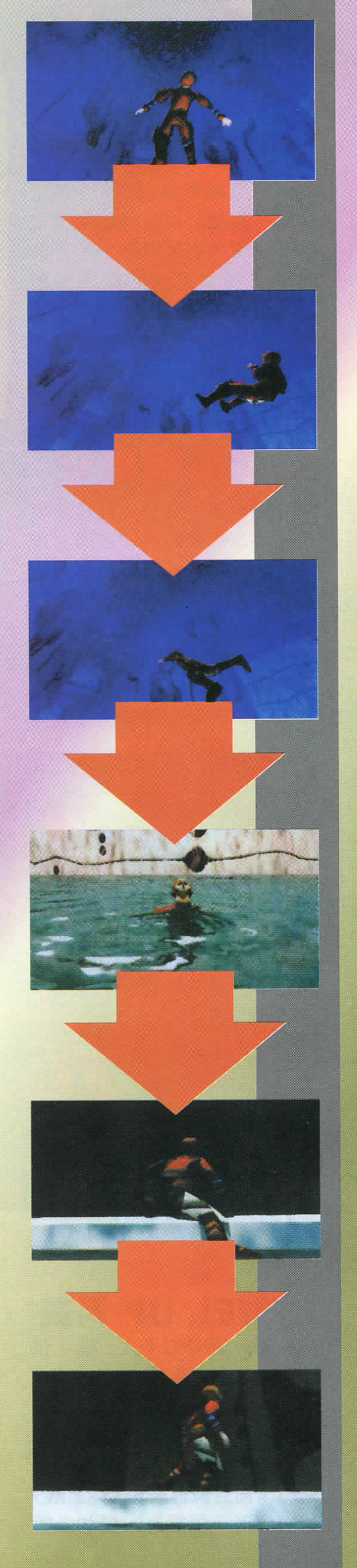
故事序幕時，在艾傑和他的同伴們守衛的發掘地（舊世紀遺跡）之中發現的少女。在古利明強行奪走後就一直在他身邊。有比艾傑的龍大五倍的A.D.作為騎龍，她和「龍」有什麼關係？這些謎將隨故事發展而明朗化。

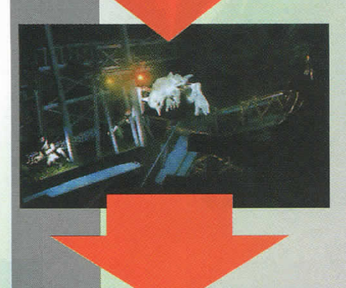




AZEL 駕驁着巨龍（A,B）出現！













古利明卿（CRAYMEN）

原帝國軍皇家研究所的審查官。是屬於以技術研究為主的帝國軍內特殊部隊士官。他的妻子和女兒都因戰火而逝世，曾目睹帝國軍使用發掘物（舊世紀的技術）失控的事件，為求目的不擇手斷的冷血男子。究竟他的目的是什麼？



札斯達巴（30歲）

古利明部下，向英和他的僱兵同伴開槍的殺人兇手，也是艾傑的復仇對象之一。乘上戰鬥機時會戴上如圖中的面罩。這個人會三番四次的在艾傑面前出現，阻礙着他的去路，和他展開連場惡戰，但到最後他的下場是……



艾雲（39歲）

古利明部下，亦是其艦隊的重鎮。常身處艦橋和司令部作出各種決定，是個運籌帷握，決勝千里之外的策略家。與其說是參謀，倒不如是個影子艦長，也是叛軍的第二號人物。他會率領艦隊阻礙着艾傑的前進，令他陷入苦戰。



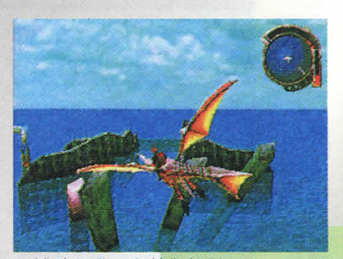
帝國軍戰鬥機



帝國軍空中戰艦

遊戲系統簡介

本作最大特色，就是所有畫面都是以實時處理多邊形所組成的，前作的廣大空間這次真正可以「自由」地傲翔天際了！此外，街及城鎮當然亦是，而且會隨時間的流逝而改變光源，有日夜之分，只是欣賞那些光影變化便知道厲害之處了！另外更重要的是，街上的人全部以MOTION CAPTURE技術錄取了動作的！他們會做出很多有如真人般的動作，令人感受到這獨特的世界觀和前所未有的真實感。由於本作沒有戰鬥畫面的切換，在城外移動時是會遇上敵人的！



城外移動，和前作相似

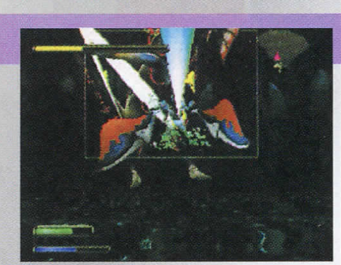
一般的RPG遊戲在版圖上步行時會隨機地遇上怪物及進入戰鬥畫面。而《AZEL》的移動畫面和前作十分接近，可以在廣大的空間中自由飛翔。但隨時都會遇上敵人發生戰鬥，但卻不會進入戰鬥畫面！



這是城鎮畫面

對BOSS戰

由於本作是RPG而不是STG射擊遊戲，因此不會自動進行BOSS戰。玩者可以在版圖上自由地和遇上的敵人作戰賺取EXP，升足LV才前往特定地點（視劇情而定）挑戰BOSS。這可說為初學者而設的設計。



BOSS戰時

MODE CHANGE

這就是LV UP以外的另一成長途徑！由MODE 1升至MODE 2時，各能力的上限都會增加，而且不但外觀會發生變化，HOMING LASER和能力都會隨之發生改變，此外還能學會新的攻擊方法和特殊能力！隨不同的TYPE－－攻擊型，防禦型，心技型和機動型而有各種變化。但和TYPE不同的是，MODE CHANGE並不能由玩者自由決定，而是隨劇情和對BOSS戰等事發生的。簡單來說就是一

自行「進化」的系統！

LEVEL UP系統

和一般RPG不大一樣，在這裏成長不是單靠升LEVEL一途的。當經驗值達到一定量便能提升等級，當然攻擊力和防禦力會上昇，但不會學到特殊能力，而且數值會受到「上限」的限制而不能提升。要加上限的話便要……





LASER LEVEL UP!



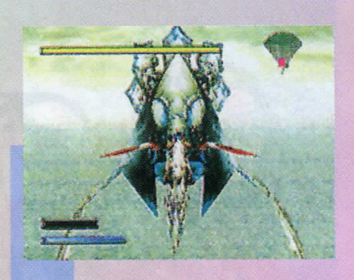
各能力增加！

自由進化和改變的「龍」






■ 前作隨劇情進展而進化，今次則可自行決定！



攻擊型

為應付大量弱小的敵人而作出的相應變化，HIT POINT(HP)低而數量多的敵人可在一瞬間統統被消滅。不過防禦力和機動力或多或少會受到影響，應謹慎地考慮清楚。如果敵人敏捷的話要增加機動性才行。

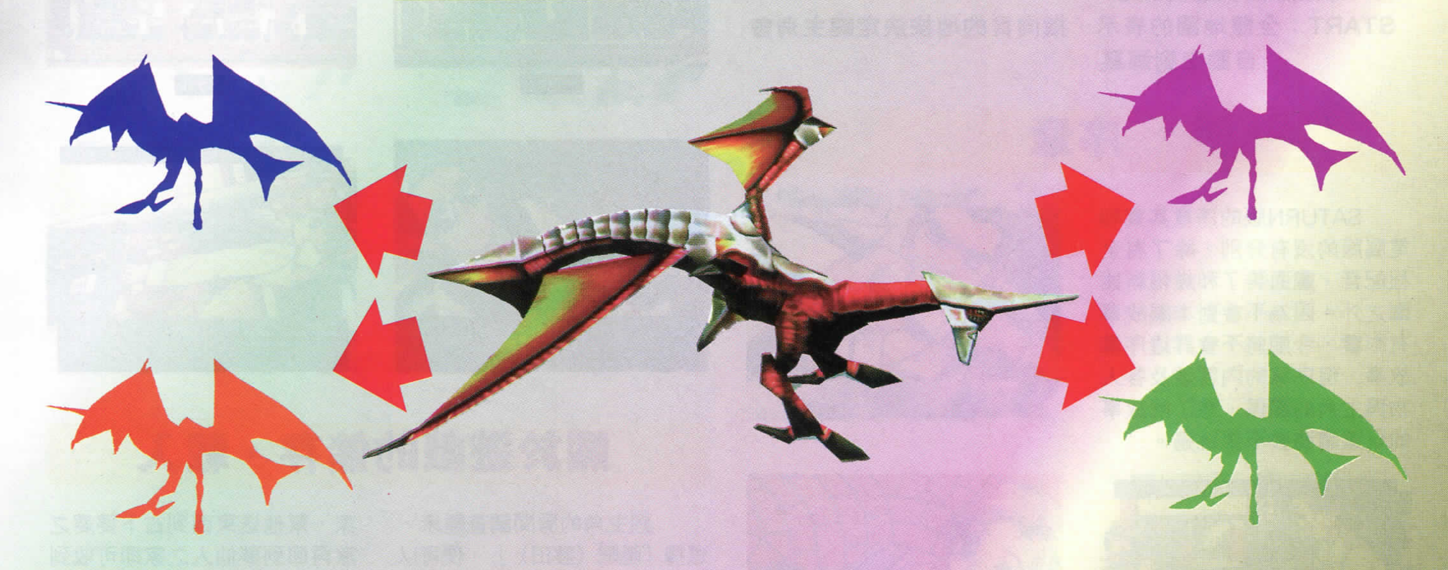
防御力
攻擊力
心技力
機動力

基本的TYPE SELECT

全共四種的屬性能力分別在圓周的四個極點，中心的光點可以隨心所欲地移動來改變龍的屬性。例如移往防禦力和心技力之間的位置，龍便可同時擁有防禦力高和心技力特性的形態，外表也會隨之改變。

防禦型

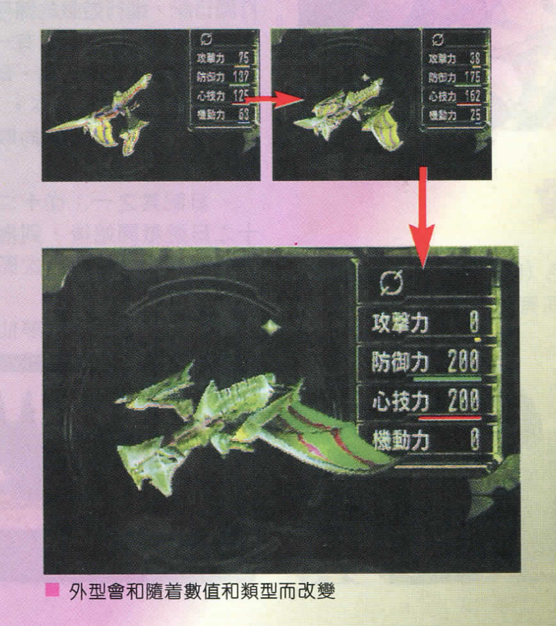
面對攻擊力高的敵人時使用的特殊狀態。防禦力能大幅提升，進行以守為主的作戰方式。雖然重視防禦力，但也要注意攻擊力的問題，太差便不能反擊了。所以和攻擊力取得平行較好。由於機動力和心技力低，應集中攻擊敵人。





心技型

對付擁有強而堅固的甲殼，耐久力高的敵人有效。由於攻擊集中，對手數量少才適合的一種形態。可考慮和機動力取得平衡，利用速度和較快較易使用的「狂戰士攻擊(BERSERK)」重複運用，把敵人統統消滅吧！

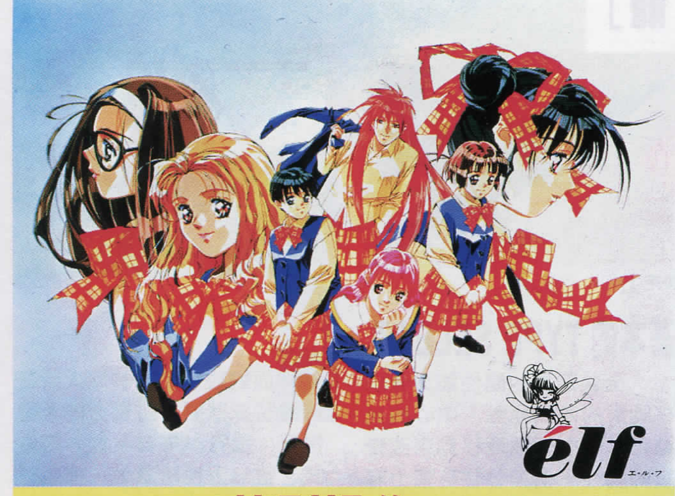


■ 外型會和隨着數值和類型而改變



機動型

為應付大量敵人毫不間斷的攻擊而作出的改變。以高機動力靈活地避開敵人的攻擊，保存實力和HIT POINT(HP)，但如和心技力併用可以靈巧的迴避力和集中攻擊作為對BOSS戰的最佳形態，但要注意一旦被打中便……



同級生2 八十八町愛的故事

我的名字是龍之介，八十八學園的高校三年生。因為一些複雜的家庭問題而和沒有血緣關係的一對母女同居了十年。經過饒有意義的學生生活，不經不覺已經是高校最後的寒假了。我再不是小孩子了，前途的事，家庭的事和她的事…。由今天起的十五日寒假期間，我有予感將會發生什麼事大大改變我的人生。

AVG | MEM | 製造商：NEC INTERCHANNEL | 發售日期：發售中 | 售價：7900日圓 | SEGA SATURN

特別操作：

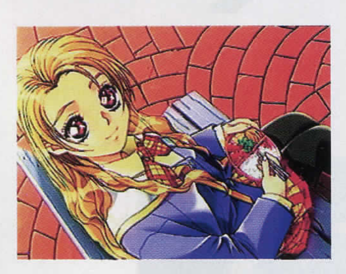
L：按着可跳過訊息的表示
R：可回顧出現過的訊息
START：全體地圖的表示，指向目的地按決定鍵主角會自動走到那裏

序章

SATURN版的序章其實和電腦版的沒有分別，除了有全程配音、畫面美了和幾幅新插圖之外。因為不會對本編故事有影響，今期將不會詳述序章故事，但序章的內容涉及各人物與主角的關係，想了解故事的玩家請務必不要跳過。





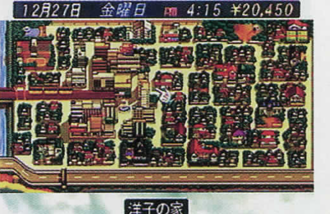


開場片段

完成序章後就是高質素的開場片段了，不過只有其中兩名角色（鳴沢唯和杉本櫻子）出場實在有點可惜。







洋子の家



ホテル





關於遊戲的儲存、載入

到主角的房間調查睡床，選擇「睡眠（寢田）」，便可以打開日記，進行遊戲的儲存、載入。遊戲開始時玩者只有一本日記簿，根據玩者的行動，日記簿的數量最多可增至五本。

以下是四本日記的取得方法：

日記其之一：從十二月二十二日遊戲開始後，到自宅以外的地方跟唯相會兩次即可從她手上取得。

日記其之二：到夢仙人之家，幫他送東西到占卜婆婆之家再回到夢仙人之家即可收到夢仙人的日記簿作為禮物。

日記其之三：首先在十二月二十三日，到保育園救助將被大貨車輾過的小孩，再在十二月二十六日到八十八車站，跟愛美相遇時即可從她手上取得。

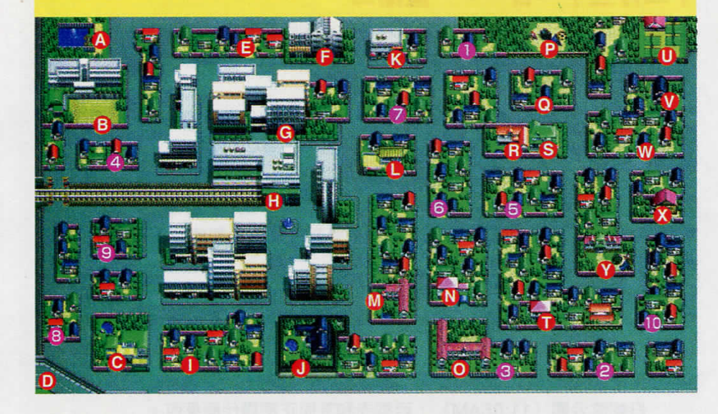
日記其之四：十二月二十六日，參加TV局的公開錄映，便可取得作為獎品的日記。（要攻略可憐）



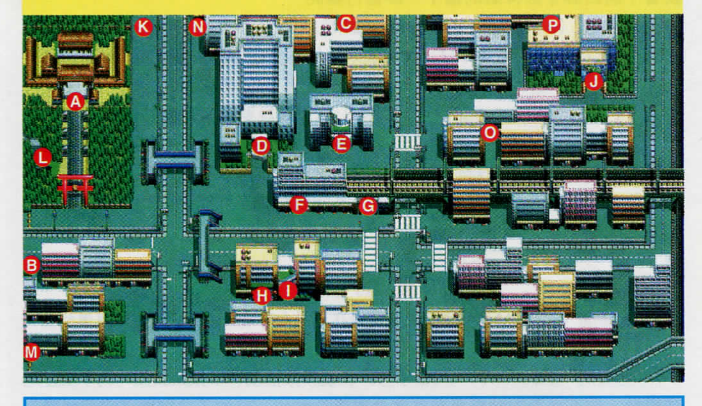




八十八　舞台介紹



如月　舞台介紹

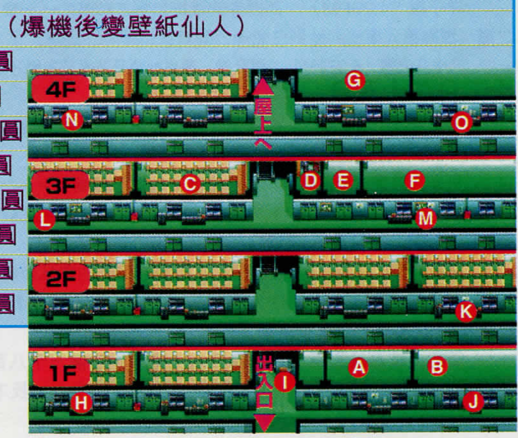


A：如月神社
B：高台
C：夢仙人弟子
D：STATION HOTEL
E：STUDIO ATARU
F：工事場兼職
G：如月車站
H：GAME CENTER
I：藝能 PRODUCTION（VIP）
J：CHANNEL 9
K：3000 日圓
L：2000 日圓
M：1000 日圓
N：1000 日圓
O：4000 日圓
P：500 × 4 日圓

A：白蛇池公園
B：八十八學園（校門）
C：八十八海岸
D：西御寺家
E：MANSION
F：旅行代理店
G：八十八車站
H：泉家
I：便利店
J：洋子家
K：市民病院
L：芳樹家
M：可憐家
N：八十八公園
O：友美家
P：自宅
Q：明（あきら）之家
R：花園保育園
S：2000 日圓
T：網球場
U：子末（こずえ）家
V：天道的宿舍
W：夢仙人（可任意令時間經過一至八小時）
X：占卜婆婆（讓主角知道現時和女孩子的戀愛進行度）
Y：氣分屋（可知道女孩子對主角的好感度）
QUIZ 王 1-10 號，答中問題的話會有賞金甚至關於贈品圖片的情報。

八十八學園校舍

A：保健室
B：職員室
C：三年 B 組教室
D：演劇部
E：寫真部
F：圖書室
G：美術室（爆機後變壁紙仙人）
H：500 日圓
I：500 日圓
J：1000 日圓
K：300 日圓
L：2000 日圓
M：100 日圓
N：500 日圓
O：500 日圓





龍之介的日記（鳴沢唯篇）

鳴沢唯　本作的女主角。在她年幼之時，與主角維持着一種非常純真的兄妹關係。不過最近龍之介開始對唯發生異性意識，內心總係不是味兒。

十二月二十二日　星期日

校門（11:45AM）：碰到了西御寺和唯，西御寺正在搭訕唯，我便靜觀其變，聽到西御寺正大讚唯可愛，卻給唯的巧言弄得無言以對。後來給西御寺發現了我，便老沒好氣的離開了。

八十八公園（0:00PM）：會遇到唯，並和她談起了剛才的事。隨後她送了一本日記給我。

洋子家（0:30PM）：遇到西御寺這個女人形，他恨我跟唯同居便想趕我出家，我提議這樣便到西御寺家定居，他居然叫我露宿，真不知他想怎樣。

明之家（0:45PM）：碰到唯，她說她又被不認識的男性搭訕了，她真是那麼可愛嗎？

八十八車站（3:15PM）：唯又對我說她被人搭訕了。

網球場（3:30PM）：我又有不祥的予感了，原來是西御寺，他好像認為唯很可愛似的。

洋子家（3:45PM）：唯又給我碰到了，寒假期間要穿校服拿書包的回校實在是太辛苦她了。但是怎樣會給她看見我跟其他女孩在一起呢？

十二月二十四日　星期二

自宅起居間（8:30PM）：回家後在起居間碰見美佐子（唯的媽媽），從她口中知道唯由西御寺的派對中出走，又買了一件蛋糕給我，現正在廚房內熟睡中。那個傻瓜不怕冷病的嗎？便給她蓋上一件外衣。為什麼她要從派對中逃走呢？算了！這跟我又有什麼關係？

十二月二十五日　星期三

自宅起居間（8:40AM）：碰到唯，她似乎因為昨夜的事顯得很高興。

自宅前（9:10AM）：西御寺認定唯一定是經我的教唆下才從舞會中出走。不是因為那舞會太無聊嗎？

校門（9:55AM）：碰見了西御寺和唯，他向唯問及關於舞會的事，又問是不是受到我的唆擺…。我不待唯回答便打斷了西御寺，一言不合之下他便走了。

天道之宿舍（10:10AM）：從唯的言談間知道，西御寺似乎很想跟唯約會了，不過這會是唯的不幸，只會花費的約會怎會快樂的？

八十八公園（10:25AM）：會碰到正在檢討約會場所的西御寺。

便利店（0:05PM）：遇見唯，她對西御寺大讚其衣着、髮型、髮飾和樣貌顯得有點高興，果然是花花公子，也不讚讚唯的其他地方。又給我報告西御寺要跟她約會的事，又提議我跟西御寺約會…。

旅行代理店（0:20PM）：遇見唯，她和友美（我的鄰居）曾經討論過什麼的。

市民病院（0:35PM）：西御寺打算領美佐子和唯回家照顧。

白蛇池公園（3:35PM）：發現西御寺和唯的初約會，看那女人形一面意氣風發的樣子，總有點氣憤。

市民病院（3:50PM）：唯解釋說她和西御寺在白蛇池公園出現是因為他聲稱有重要的事對她說，但我並不在乎這些東西。

洋子家（4:20PM）：西御寺向我提起剛才和唯的「約會」，反被我以其人之道（說有重大事情約他到白蛇池公園商量）即時「踢爆」了。

八十八公園（4:35PM）：遇見唯，我對她說我並不認為剛才她和西御寺在約會。

十二月二十九日　星期日

子末家（8:20AM）：痴痴纏纏的西御寺又煩着唯，唯以為跟他約會一次便可令他死心，有這種想法的唯實在太不懂事了。

八十八公園（8:50AM）：遇見唯，她還了書給泉。

八十八車站（9:05AM）：西御寺對我大放厥詞，又把口水往我的面上噴，隨即跟他揭起「口技雙雄」大戰（二人互吐口水）。

泉家（10:20AM）：唯似乎正為西御寺打來的電話而煩惱。

自宅起居間（7:55PM）：經「口技雙雄」一役後，我不得不到浴室洗面了。唯…很大呀。她拿着米高

風吧。這瓶洗髮露，容量四百八十毫升，定價一千八百日圓。天呀！唯的裸體令我進入金縛狀態，思考混亂，在她的驚呼下，我才可全速往起居間走。事後唯也不怪我，還一面滿淘醉的樣子？

十二月三十日　星期一

旅行代理店（9:40AM）：西御寺以為唯是他的東西。

花園保育園（10:10AM）：唯是不是開始對西御寺發生興趣呢？

網球場（10:55AM）：唯正為某事而煩惱。

旅行代理店（11:10AM）：西御寺計劃收買我家的喫茶店。

自宅（11:35AM）：唯為免我有誤解，向我解釋西御寺的來電。

十二月三十一日　星期二

便利店（10:55AM）：唯決定不再接西御寺的電話。

八十八車站（9:05AM）：西御寺耍其甜言蜜語，哄得子末心花怒放，他又似乎有事跟子末商量…。

旅行代理店（0:10PM）：唯說的話好像在向我告白似的。哈！令西御寺受此等屈辱真不好意思了。

一月一日　星期三

起居間（8:00AM）：唯穿好了和服在起居間等我，我讚這件和服跟她很合襯便和她到如月神社的初諧。不幸給西御寺碰上了，我和他吵一輪，唯便沒趣的徑自回家。

一月二日　星期四

自宅前（10:35AM）：西御寺問我是不是跟唯發生了肉體關係，我聞言即一拳往他面上揍下去。

泉家（10:50AM）：唯自覺已是大人。

白蛇沱公園（11:05AM）：西御寺和芳樹正密謀什麼東西。

校庭（11:40AM）：唯為她在三十一日旅行代理店的說話而向我道歉。

一月三日　星期五

我的房間（5:10PM）：不知名的女子來電說喜歡我，並約我到STATION HOTEL的大堂。

酒店大堂（6:30PM）：見到西御寺搭着唯進入電梯。我在大堂內等了良久也不見那不知名女子的出現，直到七時四十分才見到唯和西御寺由房間出來。我看不過西御寺那神氣的樣子，即自行離開。

自宅前（9:10PM）：遇見唯，她給我氣走了。

八十八公園（10:45PM）：怒氣未消的唯坐在鞦韆，我說的話她全部聽不入耳。

八十八公園（11:00PM）：奇怪！為什麼說要回家的唯這麼快便返回公園，更被專業變態佬上下其手？因為唯被脅持着的關係，我欲救無從，正當無計可施的時候西御寺不知從那裏冒出，此一着令那變態佬分了心。我當即利用此一良機狂毆那人至不似人形。事後，唯向我解釋了西御寺以我受傷為由騙她到酒店房間的事。至於那不知名女子大概是子末了。這晚，我奪去了唯的初吻。

一月四日　星期六

起居間（6:35PM）：跟美佐子約好在一月六日凌晨二時在起居間有事商量。

一月六日　星期一

起居間（2:05AM）：美佐子打算在我畢業後就和唯搬出去住，為了阻止她這樣做，我不得不對她表示我其實是很喜歡唯的，美佐子才打消了這個念頭。

自己的房間（8:15PM）：唯進入了我的房間，請了我入她的房跟她…屆C

終章

一月七日　星期二

學園天台（11:30AM）：這天唯向我告白，我便答應了她。

龍之介和唯一直以來所仰壓的感情在一瞬間爆發。是對每逢星期日即到戲院和遊樂場約會親密的情侶。歲月如梭，他們終於畢業了，唯進入了護士學校，而龍之介受了唯的影響，選擇了看護士的路。三年後唯成為護士，而其後一年龍之介亦成為看護士。七年後他們結婚了，真是喜事成雙，這是一個與龍之介之父及美佐子的婚禮一同舉行的雙重結婚儀式。







龍之介的日記（杉本櫻子篇）

杉本櫻子 在市民病院入院約三年的美少女。偶然會從窗外跟龍之介說話，平時只可和窗外或籠中的小鳥交友。

十二月二十二日　星期日

市民病院（2:15PM）：從市民病院的某個窗戶中我發現了一個人影，為了看得更清楚，我走到窗下，一看之下果然是一名寂莫的美少女。我跟她打了個招呼，但她似乎聽不到我的說話，便爬上窗旁的大樹，她也打開了窗戶。互相自我介紹之後不久我便先行離開了，離開前知道因為她需要休息的關係，便定下了下午二時至五時的探院時間。要記着每日都要在這時段探病。

十二月二十三日　星期一

市民病院（3:05PM）：我又去了探櫻子的病，見她一把秀髮，便問她從何時起留長的，她說是從入院的時候開始，並問我喜不喜歡長髮，我當然答是喜歡了。

十二月二十四日　星期二

市民病院（2:30PM）：今天是平安夜了，便跟櫻子說聲聖誕快樂，但她似乎並不十分快樂。原來她入院已經三年了，並將自己比成籠中的小鳥。隨後她問及我有沒有戀人，我便如實的說沒有。

十二月二十五日　星期三

市民病院（2:20PM）：今天和櫻子談及學校的事，從她的言談間聽出她的自卑感。

十二月二十六日　星期四

市民病院（2:35PM）：櫻子以為我來探病只是同情她，我聞言即對她說若她有這種說法，我以後是不會再來的。之後她便問我是不是嬲她，我當然說我不再嬲她了。

十二月二十七日　星期五

市民病院（2:50PM）：今天的櫻子好像精神了點，但她似乎有些事情對我欲言又止。

十二月二十八日　星期六

市民病院（2:40PM）：跟櫻子約好十二月三十日晚上在市民病院見面。

十二月二十九日　星期日

市民病院（2:40PM）：跟櫻子確定約會的時間和地點。

十二月三十日　星期一

市民病院（10:00PM）：和櫻子約會的日子，這晚跟她接吻了…。事後她給了一件垂飾予我。

一月一日　星期三

市民病院（2:55PM）：本來想探望櫻子的，之後才發現櫻子和她所養的小鳥不見了。從病房傳出兩位護士的對話，說什麼很可憐，什麼在一起已三年了，死得那麼急什麼的，莫非櫻子已死！聞言即從樹頂掉下，頭也不回的趕回家，鎖了自己入房，什麼也不想幹、不想吃了。直至深夜才往入浴，其時美佐子為我擦背，並說了很多安慰的說話。回到房間，想努力忘掉櫻子的事，但始終難以入睡，矇朧中想起二十四日櫻子的說話：「我所喜歡的男性，是永遠都精神奕奕的人。」「然後是，不會在人前掉淚堅強的男人。」「最重要的是，就算遇到痛苦的事也不會悶悶不樂的人。」

一月二日　星期四

自宅（8:00AM）：我終於有所領悟，為了不被身在天國的櫻子所討厭，我是需要振作起來的。

一月四日　星期六

八十八車站（1:10PM）：車站中，我遇見一名女子跟我打招呼，她是櫻子沒錯。起初我還以為她是幽靈，

細問之下才知是誤會，原來死了的是她所養小鳥，而她做過十一月三十一日的檢查後，便於一月一日退院，並在二日接受大學病院的進一步檢查。其實在二十八日的正午前她已經從她媽媽口中知道我跟唯同居的事，當時我矢口否認。另外，我亦原諒了她瞞着我退院的事。

現在離櫻子的母親到車站接她的時候只餘一小時，我便趁這段時間約她到八十八學園以完她的心願。最後，我們約定在一月六日下午一時在八十八車站再次見面。

一月六日　星期一

八十八車站（0:45PM）：當我到達車站時，已見櫻子在那兒等我，之後我決定帶她到八十八海岸。直到天色已晚，我便應她的要求，帶她回我的家。當我確定美佐子和唯都不在起居間的時候便以極速拉櫻子入我的房間。她見我慌慌張張的，覺得我有什麼瞞着她似的，我不想再欺騙她，便一五一十的將我和一對母女同居的事告訴她，她也沒有介意。我在這浪漫的氣氛下，忍不住吻了她，雖然她叫我停手，但我還是繼續下去，結果我和她…屆C

終章

一月七日　星期二

自宅（0:00PM）：這天，櫻子徑自來到我家門前向我告白，我便答應了她。

龍之介終於從八十八學園畢業，櫻子的身體從那天開始一日比一日健康，從今以後也沒有必要看病了。櫻子進入八十八學園的同時，龍之介即加緊溫習，不理會周遭的冷眼旁觀，誓要考入醫科大學。經過努力奮鬥的結果，三年後終於考入了醫科大學。龍之介不理美佐子等人的反對，開始了跟櫻子相親相愛的同居生活。櫻子從高校畢業以來，即進入了護士學校。這種如煮飯仔一樣的生活，對二人來說是至為幸福的。

自醫科大學畢業以來的龍之介，即度過數年的研修醫師生涯，偶然也會到八十八市民病院執行職務。三年後他決定獨立，成為了年青的開業醫師。櫻子順理成章的成為病院的護士。她的指間，發出大粒鑽石的光輝，縱然這婚約介指是從二手店買回來，櫻子的喜悅也不變吧。

遊戲完結後的樂趣

遊戲完結後，是會有贈品模式的。內有卒業生、GIRL'S ROOM、MUSIC ROOM三種內容。

卒業生

卒業生是一隻玩法跟同級生2一模一樣的遊戲。不過主角換成是八十八學園畢業生，三四郎。遊戲的目的是在三日間取得木神原美由紀的心。頭腦精明，運動白痴的三四郎，在西御寺家擔任家庭教師的時候，暗戀上鋼琴教師美由紀，為了跟她多說幾句話，而在八十八町晃來晃去。

GIRL'S ROOM

向什麼女子告白，什麼女子向你告白，只要是大團圓結局，她便會在GIRL'S ROOM中等你了。這　會有女角超高解像度的CG，達640×448DOT，三萬二千色。

MUSIC'S ROOM

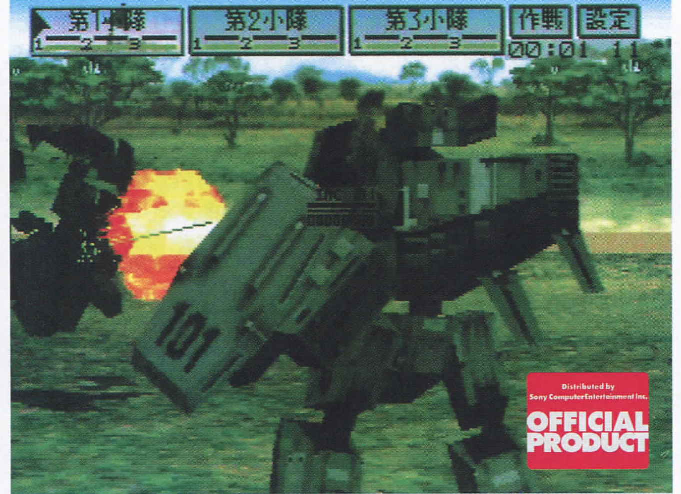
內容包括女角的主題曲、EVENT用曲和BGM。











FRONT MISSION ALTERNATIVE

地形大剖釋！

SLG
製造商：SQUARE
價格：未定
發售日：97年夏季(預定)
容量：CD-ROM
MEM
PlayStation

上期為大家簡略地介紹了這遊戲的系統和故事背景，今期就為大家介紹一下多姿多采，總數達三十種以上的地形吧！不要忘記因應地形變化而要為WAW作出相應的改裝和作迷彩塗裝，當然相對來說要注意敵人也有迷彩！小心！因為本作是實時戰鬥的戰術遊戲，若因敵人在迷彩掩護下沒被發覺的話，發現中了敵人圈套而進退兩難時就慘了！所以請好好利用本作品自由的視點轉換和三小隊之間的聯絡，時時刻刻提高警覺！不要只顧欣賞精采的背景啊！

WAW的行動應視地形而改變！

指揮官伊迪・辛哥爾會在每一戰開始前的戰略畫面中說明該戰的作戰目的和部隊的目標。此外也會簡述戰場地形和要注意的地方。但在瞬息萬變的戰場上，不是所有的事都可在之前預料得到的，請隨機應變！

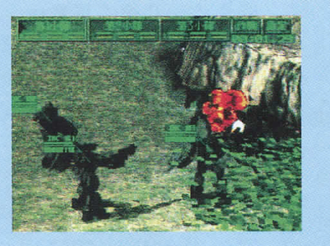


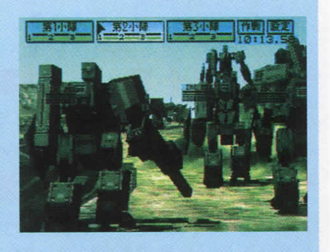

■戰略畫面

地形重點簡介

河畔

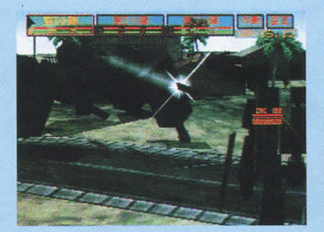
乾涸的河床，可以步行通過。在河床上有一些較大的岩石，除了繞路走之外，一些機動力較高的機種亦可以爬過去。也可以在後面伏擊敵人，但敵人也可能利用這一點的，小心！總括來說如何善用這些僅有的掩護物就是此戰的重點。





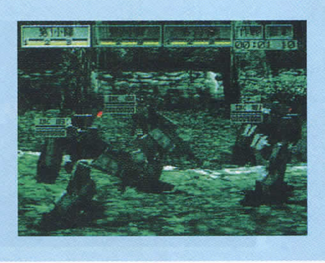
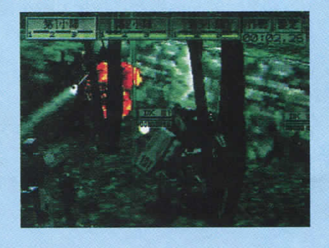
海岸

由東延伸至西部的狹長海岸線，岸上有森林，似乎是登陸作戰。由於樹木和建築物等掩護物並不多，地面又是平坦廣闊的砂地，可說是場硬仗。如何利用WAW的機動力和戰術隊形的運用將是克服此關的關鍵。


叢林

四方八面都被參天巨木所環抱，森林地帶中的盆地。由於茂密的樹葉使陽光不能透入，即使白天也很幽暗。視野惡劣，地形起伏大，加上樹木的阻礙，埋伏的話較有利。另外較矮的樹叢可以推倒和強行通過，但速度會很慢。




沙漠

黃沙萬里，由中部至北部的一大片荒涼地帶，渺無人跡之餘更是嚴酷的高熱地獄。但從南至北橫貫此地的公路卻是重要的戰略地區，因此這地也成戰場之一。由於沙漠上的移動力消耗大，回避率低，遠距離武器會相當有效。





機場

以民用機場的夜景為舞台，畫面相當精美的一版。北面和西面有旅客大樓和倉庫，而停機坪上四處散落著小型貨機，貨櫃等可破壞的掩護物，利用戰術和以上的物件將敵人淋浴在我軍的密集砲火之中便可輕易完成任務。





礦山

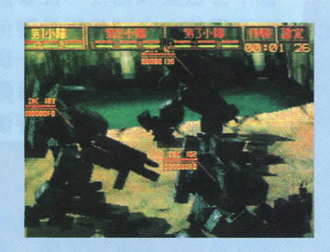
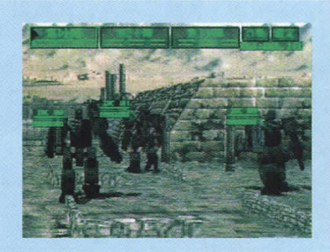
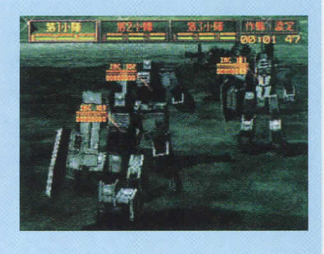
山岳地帶的礦石採掘場。中央是露天採掘地，附近有採掘用機械和建築物，也有些荒廢了的物資。在這些高低差極大的地形中要小心移動，以高地為據點狙擊下方的敵人和掩護己方會較有利。在對手必經之路埋伏吧！





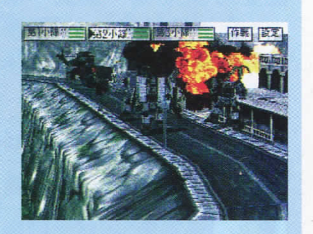
峽谷

沙漠之中的溪谷地帶，狹長通路狀的地形有高段差。不可能從河床登上較高處，基本上應分為兩隊，在高處平坦的地帶把敵人逼進中間較低的河床，然後居臨下集中火力消滅他們！當然，要有這樣理想的情況才行……

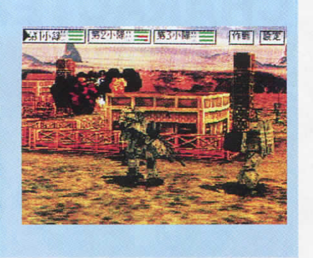
海岸線

沿海岸線興建的道路和南側的斷崖是此地特徵。北面是有掩護物的山岳地帶，山崖之下是沙地，但一旦跳了下去就無法爬上來，要注意。在岸上有建築物可以利用，但要注意進軍路線和被兩面夾擊的可能性，不能大意。



廢棄工場

山岳和無盡的荒野之中，有著敵方偽裝成廢棄工場的補給基地。戰場上的視野相當廣闊，也有大小岩石散佈在四周。在決定進軍路線時可考慮以那些岩石作掩護前進。但若幸運地將敵人引到平地便可穩操勝穩券了。



市街地

高樓大廈林立，到處都是建築物的市街地。視野並不佳，應小心考慮建築物的利用。把敵方小隊引到路口挾擊和圍攻，伏擊等策略會較有效。當然，能否使用這些戰術除用者的技巧外也需一點運氣的幫助吧……

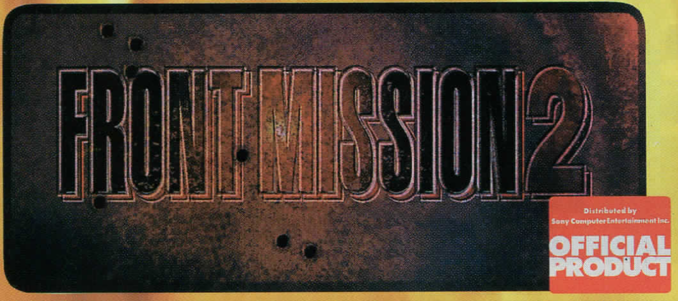


晚上的市街地

作為兩島之間重要通路的橋樑就在此地。從「夜晚」這狀況就可知道視界有多惡劣，迴避率也很低。從橋上降到地面可節省時間，但要小心被伏擊。此外這些天橋和地面構成的地形是這版的特點，好好利用來作戰。







FRONT MISSION 2
續報！新人發見！

SRPG
MEM
PlayStation

在一夜之間，OCU駐Alordesh海軍總部在不明就裏之下被Alordesh軍襲擊。經過一場大戰後，只有Ash、Amia、Joyce 3人倖免於難。最後經電台廣播得知，以Alordesh陸軍中佐Ven Mackarge為首的革命軍發起了脫離OCU獨立的軍事政變。為了追查事件真相，3人決定趕往其他OCU據點。故事亦由此而起，Ash會在途中遇到各方人物，了解政變背後的真相。

History of People's Republic of Alordesh

1971.12.16	從巴基斯坦中獨立，以Bangladesh人民共和國之名立國
1970 年代	日本與歐美各國為主導的 NGO 對 Bangladesh 作出援助。但連年政變，令政局持續不穩
2000	NGO 的援助由農業為主改為向工業方面發展
2005	歐洲方面正式成立了 EC——歐洲經濟同盟
2020	USN——美洲大陸同盟亦正式誕生
2022	USN 終止對 Bangladesh 作出援助
2023	EC 亦終止對 Bangladesh 作出援助
2026	海洋公國聯合——OCU 誕生
	OCU 不斷加強對 Bangladesh 的經濟援助，同時亦令 Bangladesh 的工業化急劇加速
2068	OCU 開始在 Bangladesh 大量開設工業場所
2070	第一次 HUFFMAN 戰爭開始，對軍事品的大量需求令 Bangladesh 的工業再次得到發展
2080	由這年開始失業人口急劇增加，各國企業亦從此撤出同時 OCU 企業亦以經濟成長下降為由，從 Bangladesh 完全撤出
2085	Bangladesh 政府向 OCU 要求援助， OCU 以 Bangladesh 加盟 OCU 為條件。
2090	第 2 次 HUFFMAN 戰爭
2094.4	正式加盟 OCU ，國號改為「OCU People's Republic of Alordesh」
2102	Alordesh 軍發生政變

CHARACTER FILE 5



Ven Mackarge

現年24歲的Alordesh陸軍大佐，亦是這一次政變的發起人。自小便以洗脫貧困，改變祖國的未來為己任。而他認為現今救國的方法就只有脫離OCU獨立。不談政策取向，他為人誠實，而且打從心底發放出一份神秘的熱情。部下對他都十分敬重和信任，從參加今次政變的人大部份都是對他敬仰非常的部下這事可見一斑。WANZER操縱高手，指揮能力和作戰能力都獲極高評價。

CHARACTER FILE 6



Thomas Norland

47歲。OCU陸防軍大尉。屬於Ramanston駐留基地，陸防1軍第89機動大隊。經常打趣說笑，但亦是一個十分可靠的人。在戰場上的判斷力堪稱一絕，得到部下的絕對信任。

勢力分析

OCU容許加盟國擁有一定數量以下的自國軍隊，而同時亦會視乎該國的軍力而派駐適量的OCU軍，藉此平衡軍力。但由於Alordesh的不景氣經濟影響，該國軍力已遠遠低於軍力上限的一半。相對地OCU駐Alordesh的軍隊亦已大量撤出，形成兵力真空。終被革命軍的突襲所團剿。首都和多個重要縣司令部亦被革命軍奪去控制權。

Alordesh 陸軍

	陸軍第1機械化師團
	陸軍第2機械化師團
	陸軍第3機械化師團
	陸軍第4機械化師團
	陸軍第5機械化師團
	陸軍第6機械化師團
	陸軍補給支援部隊（各基地均駐有一隊）
	陸軍第4攻擊支援中隊
	陸軍第12攻擊支援中隊

Alordesh 空軍

	空軍第1戰術攻擊中隊
	空軍第32戰術攻擊中隊

OCU 駐留軍

	海防軍總海部第41上陸機動大隊
	陸防1軍第89機動大隊

CHARACTER FILE 7



Rosuell Terana

29歲。OCU陸防軍1等兵，Thomas的部下。補給部隊出身，對機械的整備十分擅長。天生一把女性化聲線，Thomas對他擁有如同親兄弟一樣的感情。



OCU陸防軍的「機械化連隊」是一隊包括坦克車、步兵輸送車等裝甲車輛的部隊。而圖中的是隸屬於「陸防1軍第32機械化連隊」中的一個小隊。這部隊擁有最新型的裝甲車和迷彩塗裝設置。



OCU海防軍中有一隊專責作補給工作的部隊，左面圖片中正在裝卸補給物資的大型運輸機，屬於「第44隊輸送航空師」。



位於首都Dacca近郊的OCU Deean空防軍駐留基地。擁有2條2500m級、1條1500m級跑道，住何大型的飛機都能在此升降。有說取得這個基地如同取的Alordesh的制空權。

CHARACTER FILE 8

Rocky Armitage

28歲。OCU陸防軍軍曹，同為Thomas屬下。目無表情型，五觀端正而清秀，女隊員均為他的俊朗外型所動。

雙方勢力分佈圖





■OCU軍勢力　1.Deean駐留基地　2. Ramanston駐留基地　3.OCU救出作戰司令部　4.Rimian駐留基地　5.OCU海防軍總海部所屬．印度洋登陸艦隊旗艦「MORTO」

●Alordesh軍勢力　1.Rangpur蘭布爾陸軍基地　2.Mymensingh萬門辛陸軍基地　3.Sylhet錫爾赫特陸軍基地　4.Rajshahi拉杰沙希空軍基地　5. 鄧克爾陸軍基地　6.Dacaa達加空軍機地　7.歌米奧陸軍基地　8.西梭路陸軍基地　9.博內亞陸軍基地　10.Chittagong吉大港陸空軍基地

▲首都及要縣　1.Alordesh首都Dacaa達加　2.多更地　3.樂當古利亞 4.寶利亞　5.他亞拉巴

(地名：如有英文名的便是正式名字，否則只為譯音字)



OCU 駐留軍

陸防軍 Ramanston 駐留基地	
戰鬥車輛	約 1200 部
支援車輛	約 1600 部
WANZER	約 300 部
直昇機	約 140 部
VTOL 輸送機（垂直昇降）	14 部
步兵	約 10000 人

海防軍總海部 Rimian 駐留基地	
戰鬥車輛	約 800 部
支援車輛	約 1500 部
WANZER	約 250 部
直昇機	約 90 部
戰鬥爆擊機	約 30 部
支援航空機	約 20 部
步兵	約 10000 人

空防軍 Deean 駐留基地	
迎擊戰鬥機	50 部
攻擊機	50 部
警戒偵察機	2 部
支援航空機	約 20 部



ALORDESH 軍

陸軍	
戰鬥車輛（戰車、裝甲車、自走砲）	約 450 部
支援車輛	約 6000 部
WANZER	約 300 部
直昇機（戰鬥、偵察、輸送）	約 80 部
航空機（輸送、偵察、輕型攻擊機）	約 30 部
步兵	約 8 萬人
其他士兵	約 4 萬人

海軍	
護衛艦	3 隻
巡洋艦	12 隻
其他非戰鬥艦	30 隻

空軍	
戰術戰鬥機	48 部
VTOL 攻擊機	16 部
輸送／偵察機	40 部

Reciproheat 5000

レシプロヒート5000

RAC	製造商：XING 售價：港幣398元	發售日期：7月17日 記憶：未定
2P MEM	PlayStation	

Distributed by Sony Computer Entertainment Inc. OFFICIAL PRODUCT

遊戲系統

在上一期的《遊戲誌》之中已為大家介紹過《RICIPROHEAT 5000》的基本遊戲方法，不過，其實遊戲並非這簡單的，在遊戲之中，玩者除了是要在最短時間之內將賽道征服之外，亦要在遊戲之中盡量「保持安全」。在遊戲之中，玩者可以開啟「導航」系統來進行，開啟了這個系統之後，在畫面之上便會出現一條藍色的「球」，這便是最「理想」的行走路線，只要玩者可以成功的「完全」依照這樣的路線行走，便一定可以非常安全的衝過終點。

玩者在遊戲之中不是只是「飛來飛去」的，因為在遊戲進行之中是有一些道具可以幫助玩者取得好成績的（當然有一些是會使玩者失去爭勝機會的），那些便是和「指示球」差不多的道具了，共分為三種，「S」——SPEED UP：使機體在立刻變成極速；「D」——SPEED DOWN：使機體的速度減半；「T」——TIME：將現時的剩餘時間加5秒。



基本操作

方向掣：上下、左右移動
○掣、□掣：THROTTLE DOWN（減速）
×掣：THROTTLE UP（加速）
△ 掣：改變視點
L1、L2：花式飛行
START：開始遊戲、暫停遊戲



全10部「賽機」機體資料集

LIGHTNING



力量和極速也非常高的機體，不過在機動性方面便差勁了。

最高速度：150
加速性能：175
速度衰減率：110
回旋反（回頭/ 上升）：2/ 2
回旋能力（回頭/ 上升）：16/ 18

MUSTANG



在眾多機體之中算是最平均的，速度方面比基準高出少許，而機動性則是比基準稍為低。

最高速度：133
加速性能：180
速度衰減率：170
回旋反（回頭/ 上升）：3/ 2
回旋能力（回頭/ 上升）：18/ 20

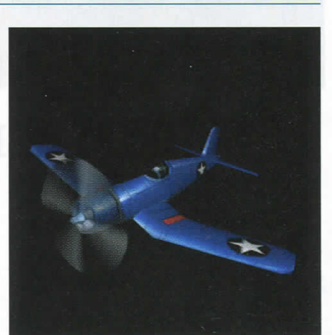
THUNDERBOLT



遊戲中最笨重的機體，特性是上升和下降力高，而且加速能力亦是數一數了的。

最高速度：147
加速性能：210
速度衰減率：110
回旋反（回頭/ 上升）：10/ 2
回旋能力（回頭/ 上升）：24/ 16

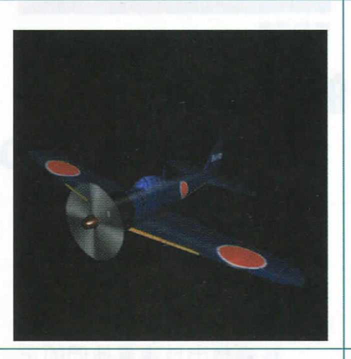
CORSAIR



基本能力和THUNDERBOLT是差不多的，不過上升力和減速率便差勁了。

最高速度：143
加速性能：180
速度衰減率：50
回旋反（回頭/ 上升）：3/ 3
回旋能力（回頭/ 上升）：18/ 22

ZERO FIGHTER



名氣雖響，不過其機動性能並非特別的優秀。

最高速度：135
加速性能：110
速度衰減率：100
回旋反（回頭/ 上升）：4/ 5
回旋能力（回頭/ 上升）：24/ 30

SINDEN



在眾機體之中，其速度最高，其他性能方面亦相當平均，最計時賽最適用的機體。

最高速度：171
加速性能：120
速度衰減率：150
回旋反（回頭/ 上升）：2/ 3
回旋能力（回頭/ 上升）：19/ 22

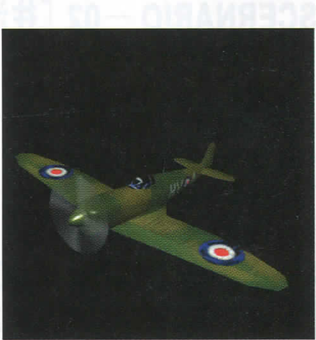
MESSER SCHMITT



這是最基準的機體，基本上是沒有任何特徵。

最高速度：125
加速性能：150
速度衰減率：196
回旋反（回頭/ 上升）：3/ 3
回旋能力（回頭/ 上升）：20/ 24

SPIT FIRE



基本和MESSER SCHMITT差不多，只是在極速和高加速比MESSER SCHMITT差了一點而已。

最高速度：135
加速性能：110
速度衰減率：150
回旋反（回頭/ 上升）：3/ 3
回旋能力（回頭/ 上升）：20/ 20

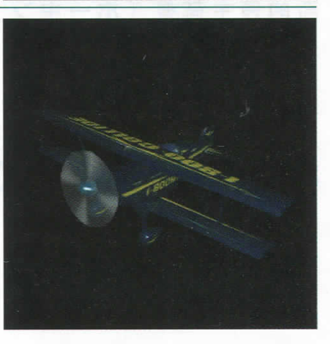
GEEBEE



這機體的一切皆是以機動性為出發點，不過其穩定便非常差。

最高速度：125
加速性能：180
速度衰減率：90
回旋反（回頭/ 上升）：4/ 4
回旋能力（回頭/ 上升）：24/ 28

PITTS



這本來是花式飛行的專用機體，所以其穩定性和平衡能力是非常的出色，然而因此使全體的能力也比較低。

最高速度：115
加速性能：120
速度衰減率：130
回旋反（回頭/ 上升）：3/ 3
回旋能力（回頭/ 上升）：20/ 20



THE HOLY WAR'S WAITING FOR THE MORNING SUN

以劍和魔法為舞台的幻想世界，遊戲以其濃厚的故事性見稱，遊戲的流暢度令人難忘。現在要在市面上找到當年世嘉的《夢幻模擬戰》盒帶算不簡單了，要找PC—ENGINE，SUPER CD—ROM版的《夢幻模擬戰—光輝的末裔》也不是易事。PlayStation版與以往的版本最大的分別在於加入了流暢的動畫，人物的相貌亦經過重新繪製，表情變化相當豐富，而配音方面也不賴。《II》中增加了的兵種在今次的《I》中亦收錄了。

SLG　製造商：MASIYA　發售日期：7月31日
售價：5800日圓（標準版）/ 6800日圓（特別版）　記憶：1 BLOCK
MEM　PlayStation

《夢幻模擬戰 I》的角色簡介

現在將為大家介紹《I、II》中的其他角色。

荷西魯（ボーゼル）：為解除秘劍LANGRISSER的封印而甦醒的暗黑皇子。令混沌之神復活，企圖利用暗黑之力支配世界。

捷路度（ゼルド）：達路捷斯（ダルシス）帝國皇帝狄哥斯（ディゴス）的左右手。身為帝國的將軍，操全軍的指揮大權。在第一話中，率軍進攻巴路狄亞城（バルディア）的便是這個捷度。


■荷西魯


■捷路度

第一至五版的故事簡介

SCERNARIO—01「王城脫出」

自古相傳，傳說之秘劍LANGRISSER能令它的主人得到無限的力量。為了奪取巴路狄亞王家所保存的秘劍，達路捷斯帝國皇帝狄哥斯便跟隨捷路道所率的龐大軍團，實行對巴路狄亞城的包圍戰。

達路捷斯中的王宮魔法師，令巴路狄亞城陷於四面楚歌的境地。

SCERNARIO—02「往沙老拉斯（サルラス）之道」

巴路狄亞的王子尼迪（レディン）和SWORD MASTER溫老哥夫（ヴォルコフ），幸得王國騎士團的娜姆所帶路，才得以由王城中脫出。

二人在通往已結成同盟，沙老拉斯的城鎮之途中，邂逅有志成為僧侶的少女古莉絲（クリス），即開始了護送古莉斯到沙老拉斯的旅程。

但是，強盜們正等待狙擊他們的機會。

SCERNARIO—03「襲擊」

尼迪他們終可會見沙老拉斯的領主荷根（ホーキング）。

不過，他們已經沒有在這和平的城鎮中喘息的機會，因為強盜們將會組織下一輪的夜襲攻擊。

早已得悉事態嚴重性的古莉絲，便向尼迪通知這件事。為了守衛城鎮，尼迪便和溫老哥夫一同備戰。

SCERNARIO—04「死靈之森」

尼迪一行人擊退了強盜之後，騎士團的娜姆便會出現在他們面前。從她的口中得知巴路狄亞城陷落的消息。

尼迪為了返回巴路狄亞城，不得不通過死靈之森。在死靈之森內，大量的粘液怪正漫無目的地徘徊着…

SCERNARIO—05「帝國軍親衛隊」

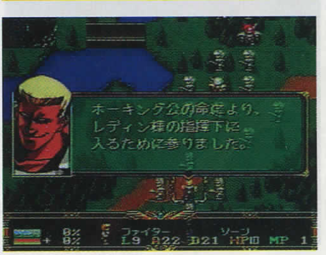
正當尼迪一行人和粘液怪的戰鬥陷於膠着狀態的時候，由沙老拉斯趕來的援軍，在古莉絲和索（ソーン）的帶領下及時趕到為他們解圍。

在森林出口等着他們的正是帝國軍的人。而令人聞風喪膽的達路捷斯帝國親衛隊隊長—黑騎士的LANCE（ランス）亦身在其中。尼迪和LANCE的宿命之戰，由今日展開。











《夢幻模擬戰 II》的角色簡介

希爾（ヘイン）：在旅途中跟《II》的主角艾雲（エルウィン）相會，跟他意氣相投，從此便和艾雲一同冒險的魔法使。表面上看似不值得信賴，實際上他是有很高的魔法潛力。


■希爾

雪莉（シェリー）：在《夢幻模擬戰I》之中曾經登場的角色。這雪莉其實是LANCE和娜姆的後代，而且，她亦是加路薩斯城（カルザス）的公主，所以她可以説是一個身份尊貴的人。


■雪莉

貝路夏路特（ベルンハルト）：兼具勇武、知略，令尼爾卡路特成為一大強國的君主。企圖使用魔劍ALHAZARD（アルハザード）和力量征服世界。根據玩者的選擇，主角是有機會成為他的部下。


■貝路夏路特

第一至五版的故事簡介

SCERNARIO — 01「序章」

及至大陸的每個地方，小型的戰事此起彼落，是一個爭戰不休的時代。

年輕的旅行者艾雲，和旅途中相識的見習魔術師希耳一拍即合，繼續其放任的旅程。

當他們到達沙老拉斯的地方，進入當地的小村時，希耳便建議在這兒留宿一宵，以解除旅途所帶來的勞累。

這便是希耳從小所熟悉的村落，村民是那樣的親切，在這寧靜和平的環境下，着實是會令人忘記了大陸上廣泛的戰事。

艾雲漸漸的喜歡了這條村落，但某日希耳在很慌張的情況下，給艾雲帶來了一個很壞的消息。

原來尼爾卡路特帝國的兵團要攻入村落了。而帝國騎士團要捕捉的獵物，正是居於村郊的少女尼亞娜。

在這條和平的村子中為什麼會發生這種事呢？

現在艾雲已沒有時間去想這麼多了，當務之急便是要救出尼亞娜。

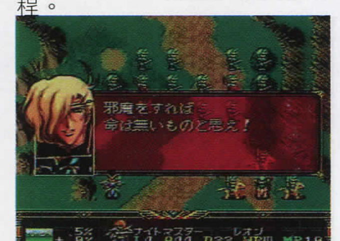


SCERNARIO — 02「起程」

正當青龍騎士團團長尼奧要親自生擒尼亞娜[之際，幸得沙老拉斯的領主羅倫（ローレン）率領大軍救援，才可迫退尼奧等人。由尼爾卡路特帝國軍手中救回尼亞娜之後，艾雲他們決定應羅倫之邀請到訪他的宅院。

羅倫本人亦深知其身只為一邊境的領主，要長期守護着尼亞娜其實並不可能。

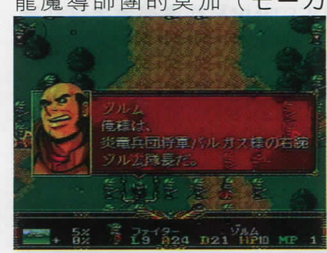
經過討論後，認為尼亞娜本屬光之神殿的巫女，所以得出的結論是：從帝國的搜捕中守護尼亞娜，讓她到艾斯多魯（エストール）的光之大神殿不失為一個好方法。艾雲等人便趁天色未亮的時候，帶同尼亞娜展開往艾斯多魯的新旅程。



SCERNARIO — 03「光之大神殿」

擺脱了青龍騎士團的追兵後，艾雲等人便繼續往艾斯多魯的光之大神殿前進。在這個大神殿之中，出名是擁有着大量的神官戰士。

經過一夜渡宿的一行人，翌日即拜託神殿的司祭代為照顧尼亞娜。這麼一來所有事情應該算是圓滿被解決的。但是出乎他們意料之外，在他們面前出現的敵人，竟是炎龍兵團副隊長所魯姆（ゾルム）和黑龍魔導師團的莫加（モーカ



SCERNARIO — 04「加路薩斯城的攻防」

光之大神殿所受的損傷比予期的還要嚴重，若果再受到敵人的攻擊，必定再沒有能耐保護尼亞娜的了。

剛加入的同伴，由加路薩斯來的少女雪莉提議帶尼亞娜到加路薩斯城受那　的保護。

加路薩斯統一了周邊諸國，打着反帝國的旗號，可算是有着同盟國的中心地位。

艾雲等人通過森林，向着加路薩斯進發。這時，炎龍兵團對加路薩斯城的猛攻正映入他們的眼簾。即使是堅如加路薩斯，在由猛將巴魯加斯（バルカス）率領的炎龍兵精鋭部隊攻擊下，也不可長久支持。



SCERNARIO — 05「炎之中」

艾雲等為了查明跟魔劍有莫大關係的暗黑杖現今身處何方，由加路薩斯出發去尋訪大魔術師捷西加（ジェシカ），因為只有她才知道答案。這大魔術師捷西加雖已活了數百年，但並無任何衰老跡象。據説她曾越過拉魯（ラール）河，在邊境的森林中研究魔法。

但是當艾雲他們打算通過拉魯河時，受到一隊海賊的阻撓。同時，帝國黑龍魔導師團的團長，為了奪取暗黑杖，已暗地裏佈下了陷阱……



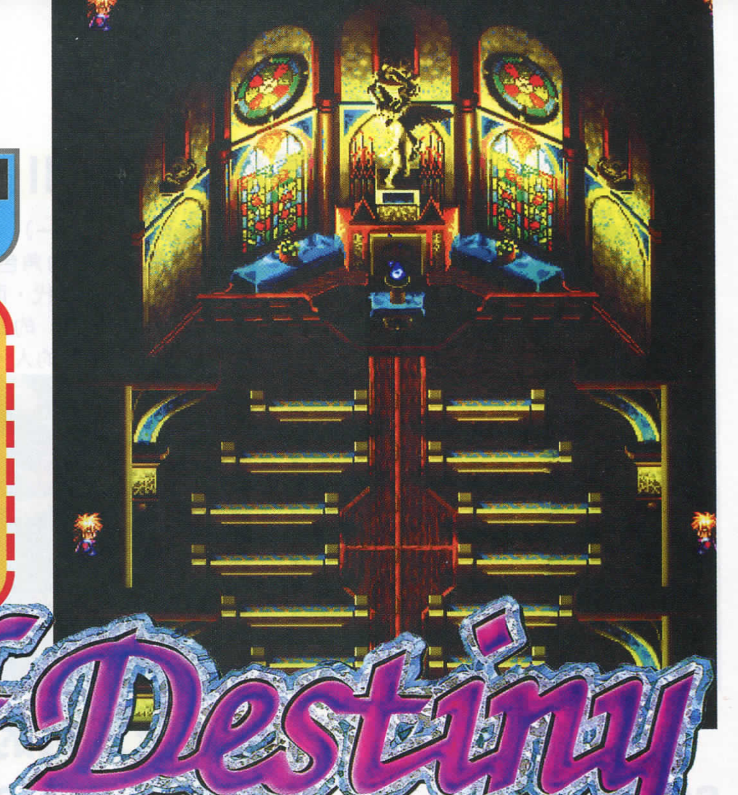
RPG　製造商：NAMCO　發售日：97年發售預定　價格：未定

MEM

PlayStation

名作續篇，即將登場

95年12月15日，SFC推出了48M的RPG遊戲《TALES OF PHANTASIA》，大受好評。年半之後，續篇已經準備在即，新作定名為《TALES OF DESTINY》，將會在97年內於PlayStation正式推出。究竟今次會加入甚麼新元素？有何獨特吸引之處？且看以下介紹就自有分曉。





Tales of Destiny

(1.) 地球是圓的！

今次《TALES OF DESTINY》在畫面的表達空間上將會更為廣闊。與上集比較，版圖的顯示上的而且確有了不少改變。例如在遠景表現方面，山脈及海岸線等會將會在PlayStation上以球形地圖（GLOBALSPHERE MAP）的「立體多邊形」方式表現出來。當角色在地圖上移動，版圖的弧形背景亦會相對地以作出變動，可以表現出從水平線及高空觀景的視點效果，非常具真實感。





(2.) 系統 UP GRADE

在SFC版本《TALES OF PHANTAISA》沿用的RPG戰鬥系統於今次作出了進一步改良。新系統名為「ENHANCE LINEAR MOTION BATTLE SYSTEM」，不但使動作性有所提高，在操作上變得更為容易控制。而「鏡頭」表達手法上亦有多方面的變化，角色可作擴大縮小等不同方式的處理。不論面對身高5米的巨人，抑或一眾敵將空群出擊，都能令戰鬥畫面更有迫力，相信是令人期待的其中一環。





(3.) 並肩冒險大作戰

在地圖上移動，會同時間看到在畫面下方有一稱為「ACTIVE PARTY WINDOW」的視窗，裡面可顯示整體隊列（PARTY）次序，還有每位角色的個別動態，可作出與隊友的位置距離之戰術性調整，將「與隊友一起並肩作戰」的感覺從遊戲中帶出來。全以圖像顯示，都可謂一目了然。不但可從窗內觀察隊員身體狀況，更能從角色的表情上，察看其心理狀況。內心不多不少都會影響行為，對其作戰意識是有著莫大關連的。積極或消極，都十分要緊。





(4.) RPG選擇題

在遊戲中是會有很多機會與城內不同的人對話，而對話中亦有很多機會要以選擇題形式作回應，情形就有如玩《心跳回憶》一樣。而適當的回應會直接影響到故事未來發展，故此要審慎作答，絕對是向玩者的判斷力挑戰。



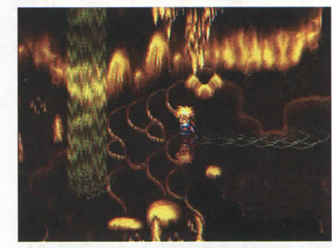






(5.) 世界之窗

SFC版本《TALES OF PHANTAISA》的故事，是穿梭於過去、現在、將來，超越時空的冒險旅程。今次新作會否有所變更？可以告訴大家，在《TALES OF DESTINY》將會是一個全新的世界觀，科學幻想色彩濃厚的故事。至於詳細資料容許先賣個關子，先送上遊戲內的不同場景的開發中畫面，以供大家欣賞。留意各場景都比前作更為細緻，並且色彩更為多樣化。總希望在正式推出時，可以有更多更多的新點子，讓遊戲變得更豐富、更精彩。








(6.) 新敵手，新怪獸

聖加魯兵

是聖加魯皇國的精兵，肩負起皇家騎兵團榮光而日以繼夜奮勇殺敵。但他們出戰的真正目的是甚麼？為何而戰？為誰而戰？到目前為止，仍然是一個未曾解開的謎團。



巴魯迪奧斯巨龍

攻擊力強大之巨型龍系怪獸，身長４米。雖然背部的雙翼已退化至沒有飛行能力，但不要為此而小看牠，因牠從口部噴出的火焰，可以將敵人燒成焦炭，殺傷力極強。



黏土巨人

以黏土為軀體的巨大人型怪物。腕力強橫，但無判斷能力，會經常無意識地攻擊敵人。因其身體是由黏土構成，防御能力非常優勝。多出沒於古代的遺跡內，要小心應付。



禿鷲

以山岳為根據地，通常會成群聚於上空盤旋，然後突然俯衝以尖嘴或利爪攻擊目標。更可用「羽毛陣」，攻擊範圍廣，集體攻擊時更難以招架，可算是遊戲中的一大強敵。



(7.) 絕招！

特殊技能

一般稱為「奧義」或「必殺技」，手持武器時使用的強力攻擊。不但威力強，射程亦相當遠，某些特殊技能更會附有各式各樣的特別效果。而部份怪獸亦可能會擁有相同能力。

晶術

類似魔法的效果，是擁有「リーヂイアソ」者才可使用的特別能力。而晶術是需要類積經驗值才可取得，但當與特殊技能組合使用，就會產生出意想不到的「超•必殺技」。









主題曲、聲優陣

可有記起在SFC版本的主題曲？今集《TALES OF DESTINY》當然少不了，雖然未正式公布詳細內容，但已知的是主題曲CD預定會與遊戲同期推出，相信會非常吸引。而在遊戲內主角及敵方角色對話都會由著名聲優擔綱演出，包括有關智一、今井由香、井上喜久子、速水獎、綠川光、天野由梨、山寺宏一、渡邊菜生子、玄田哲章……等等不能盡錄，人氣與實力兼備，令遊戲有著另一種吸引力，大家熱切期待。

ナムコミュージアム アンコール™

NAMCO博物館 ENCORE

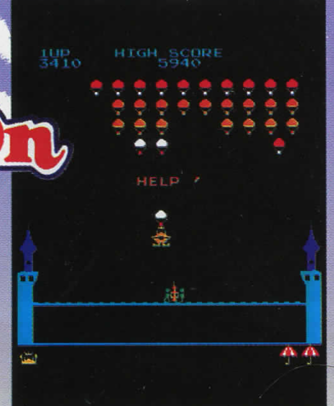
《NAMCO 博物館》系列的遊戲相信大家也玩過了，不過只有5集，大家一定會認為不大「夠喉」吧！現在，大家又可以再一次的在家用機上玩到NAMCO 公司在街機上推出過的精采遊戲了！

ETC	製造商：NAMCO	售價：價格未定
2P MEM	發售日期：預定97年7月發售	記憶：未定
	PlayStation	

精采作品源源不絕

「NAMCO」這個名字在遊戲機界已存在了很久的日子，而且一直以來，由這公司推出的遊戲，在早年的街機界可以說是「一哥」，不過，近年已漸漸轉向在家用機上發展，當然，在早年街機上推出過的精采遊戲實在是欲罷不能，所以才會有《NAMCO博物館》系列的出現。然而單是5集又怎能將NAMCO所有的精采作品收錄，所以，《NAMCO博物館ENCORE》這收錄精采舊作的遊戲便快將推出。以下便是《NAMCO博物館ENCORE》中7隻遊戲的介紹。

KING & BALLOON



這《KING ＆BALLOON》是NAMCO在1980年推出的遊戲，家用機上則仍未出現過，相信大家也有玩過「烏蠅機」了，其實這《KING ＆BALLOON》的玩法也是大同少異，玩者要控制的是一座砲台，而要打的便是天上的氣球，不過和以往不同的是在《KING ＆BALLOON》之中，玩者之下還有一個國王，玩者不要讓國王被你球觸及，否則國王便會被帶走，玩者的任務便是要保護國王，這遊戲可愛之處是當國王被擒後是會發出聲音的，相當可愛！（玩者要小心，國王是會在城中四處走動，要留心啊！）

SkyKid（スカイキット）



《SkyKid》是在1985年12月推出的，而在翌年的7月和8月分別被移植到「GAME BOY」和「任天堂（紅白機）」之上，所以玩者們如果是有一定打機年資的話，一定不會對這遊戲感到陌生。這遊戲並非一般的射擊遊戲，這是



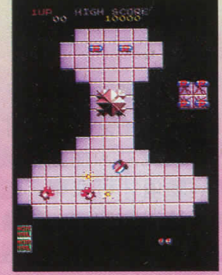


NAMCO首隻可以二人同時進行的遊戲之一，而且遊戲還有一點是非常特別的，因為《SkyKid》是一隻由右向左進行的射擊遊戲此外，遊戲之中玩者是有「回復」的機會，那便是如果玩者能夠作高速連射的話，便可以有回復的機會了。

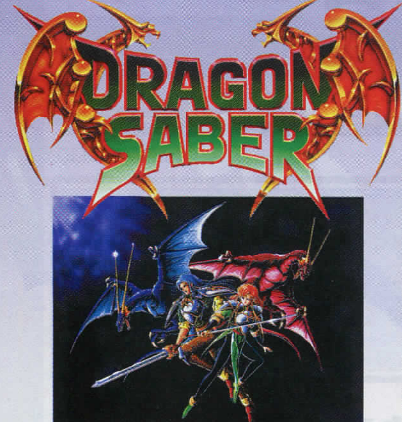
MOTOS（モトス）



一般的射擊遊戲，主要是考驗玩者的反應能力為主，不過，這個在1985年9月推出的遊戲便不同了，除了是反應之外，更加須要玩者有非常高的智慧。《MOTOS》的故事講述人類在宇宙空間所建築的能源基地「SOLAR BASE」被有害的「MOTOS」所侵入，玩者的責任便是要進入基地之內，利用自己的戰機，加上「POWER PARTS」和「JUMP PARTS」的幫助，使自己的戰機得到強化，成功的將「MOTOS」消滅。要在遊戲之中得到勝利的話，玩者便要好好的利用這些道具，而且就如文中所說，玩者要思考敏捷才有機會獲勝。



DRAGON SABER
(ドラゴンセイバー)



這隻《DRAGON SABER》是《DRAGON SPIRIT》的續編，遊戲的玩法和前作基本上是沒有分別的，至於主角方面，和上集亦沒有多大出入，不過，這《DRAGON SABER》的最特別之處便是可以「雙打」，因為在上一集的《DRAGON SPIRIT》之中，玩者只可以一人進行遊戲，然而在這集之中，便可以作「雙打」了，所以在這集之中玩者會見到一條藍色和一條紅色的「龍」。

除了是可以作雙打之外，《DRAGON SABER》的另一特點便是「攻擊方法」，基本上這次的攻擊方法也是和上次一樣的，唯一不同的是，這次的攻擊方法了一種，便是「氣合彈」，使用的方法是緊按着對空攻擊掣，然後在儲滿氣之後放手攻擊，這種攻擊的破壞力是異常的高，而很多時候對付BOSS也是要靠這種攻擊方法。這種攻擊方法雖然是非常厲害，不過由於「儲氣」需時，所以，經常用的話會是非常危險的。



WONDER MOMO
(ワンダーモモ)

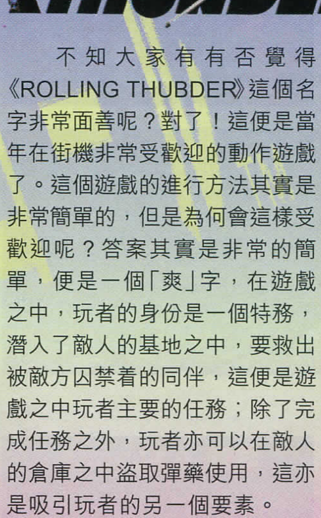


這是一個在1987年2月推出的動作遊戲，而在1989年的4月，這遊戲亦曾被移植到「PC ENGINE」之上。《WONDER MOMO》這動作遊戲主角是一名非常可愛的小女孩「桃」(MOMO)，是當年頗受歡迎的遊戲人物之一。

《WONDER MOMO》可以說是「美少女遊戲」的先祖，基本上，這個遊戲也是一個頗具特色的遊戲，遊戲的舞台真的是在一個「舞台」之上，主角「桃」正在上演着一個長12幕的舞台劇，不過，這其實便是遊戲的舞台，所以在台下會有為「桃」打氣的呼聲；另一方面，在遊戲之中「桃」是可以變身的，當她攻擊敵人後，在下方的「WONDER棒」便會增加，當儲滿了之後，「桃」便可以變身成為「WONDER MOMO」，變身之後，「桃子」的攻擊力和防禦力也會大大增加，不過，要小心在台下的「カメラ小僧」向「桃」發出閃燈攻擊。



ROLLING THUBDER
(ローリングサンダー)



不知大家有有否覺得《ROLLING THUBDER》這個名字非常面善呢？對了！這便是當年在街機非常受歡迎的動作遊戲了。這個遊戲的進行方法其實是非常簡單的，但是為何會這樣受歡迎呢？答案其實是非常的簡單，便是一個「爽」字，在遊戲之中，玩者的身份是一個特務，潛入了敵人的基地之中，要救出被敵方囚禁着的同伴，這便是遊戲之中玩者主要的任務；除了完成任務之外，玩者亦可以在敵人的倉庫之中盜取彈藥使用，這亦是吸引玩者的另一個要素。

以上便是成功之處，當然不只這麼少，有玩過的玩者一定會認為這個遊戲之中主角的動作是非常的精采，對了！這亦是《ROLLING THUBDER》的賣點之一，在遊戲之中，主角的動作雖然沒有現時的甚麼「MOTION CAPTURE」般美麗，不過其精細度絕對是令人側目的，尤其是跳躍的動作最為出色。



ROMPERS
(ロンパーズ)



《ROMPERS》是一隻在1989年2月推出的街機遊戲，很可惜，這遊戲從來沒有在家用機上推出過，這次在PlayStation之上的出現，可以說是遊戲機迷的一大喜事。《ROMPERS》這遊戲的方法是有點似《BOMBERMAN》的，主角的名字是「札布」(チャップ)，因為他的女朋友「露美娜」被逼進入了由惡魔支配的迷宮之中，所以主角便要進入這迷宮之中將「露美娜」救回來。

在遊戲之中，玩者要通過總共61個迷宮才可以救出可愛的「露美娜」，所以每一步也要非常小心，當進入了迷宮之後，便要開始拯救行動，而在每個迷宮之中，玩者最主要的任務便是要集齊所有的「鑰匙」，這樣便能夠過版，不過，因為有時間限制，所以絕對不能「慢吞吞」，再加在迷宮之中有怪物的出現，玩者要好好利用「牆」來將他們消滅。











SPT	製造商：NAMCO 售價：價格未定	發售日期：預定97年內發售
2P MEM	NINTENDO 64	

在日本的連動遊戲世界之中，除了足球之外，棒球便是最受重視的運動了，而主入了「次世代」的遊戲時代，棒球的遊戲方式雖然沒有多大的改變，不過，所表達出來的較果便和以前的截然不同，以下介紹的《FAMISTA 64》便是一個好例子。

既熟悉又新穎的棒球世界

《FAMISTA》這個棒球遊戲系列已經推出過多集了，而且反應亦相當良好，雖然每一集的玩法也是差不多，不過由於遊戲的可玩性相當高，所以直也受歡迎。這次推出的《FAMISTA 64》是「NAMCO」首次在「N64」之中推出的棒球遊戲，玩法方面是和以前的大同小異，不過，在製作上卻有了非常多改善。

首先便是在「次世代」遊戲之中不能缺少的「多邊形」了，在這隻《FAMISTA 64》之中，所有的事物和人物也是以「多邊形」來製作的，所以份外有真實感。當然，有很多時候，玩者們也會發現在場中的人物「熟口熟面」，不過名字便……不過，在《FAMISTA 64》之中便不會出現這種情況，因為遊戲之中出場的球員全是「實名」的，而且球場的名字也是實名的（除了一些原創的球場），單是這點相信已各位對這遊戲充滿信心了。

多姿多采的立體球場效果

人物的問題決了，遊戲可說是可以開始了……吓？當然不可以就此開始遊戲，因為在球員之外，有另一件東西是要再改進一下的，那便是「球場」了。打棒球又怎可以沒有球場呢？所以，在《FAMISTA 64》之中的球場，就如上文所說的一樣，是全部使用「多邊形」來製作的，就連坐在場中的球迷也是使用「多邊形」製作的，這樣的製作才可稱為真正的全體多邊形製作呢！

在上文中也有提及過，在這集的《FAMISTA 64》之中，球場的數目是有12個的，其中有一些是現時「存在着」的球場，不過有一些則是原創的球場，包括了「NAMCO」、「ういろう多墨」、「うまか多墨」、「たこ焼多墨」，後三者雖然是現存球場，不過在場中一些是被改動過的，所以也算是原創球場呢！



遊戲中的真人動作

一直以來，玩任何一種遊戲也有一個最致命的問題，那便是人物的動問題，以前，因為製作的硬件有問題，又或者是遊戲機本身的能力所限，使遊戲之中的人物動作非常「古怪」，因此使遊戲的吸引力大減，不過進入了「次世代」的遊戲年代之後，這個問題便終於可以被解決了，而在《FAMISTA 64》這遊戲之中，亦針對這方面的問題而作出了一些的改進。

「MOTION CAPTURE」，在《FAMISTA 64》之中，球員的動作大部份也是使用「MOTION CAPTURE」來製作，這樣，球員的動作便會變得非常的流暢，而加上以「多邊形」來製作，遊戲的真實感便會更加高。

棒球遊戲的真實感一直也是最大的缺點，不過在《FAMISTA 64》之中也有了一點的改善，遊戲之中的擊球部份是一定會令玩者感到興奮的，因為在擊球時，玩者除了可以像以前的「低次元」棒球遊戲般的揮棒外，玩者亦可以作「UPPER SWING」和「DOWN SWING」這些細微的動作。













全十二隊的棒球精英

相信有不少的棒球遊戲迷也是因為喜歡某隊球隊而玩這些遊戲的，所以，《FAMISTA 64》使用實名球隊一定會使玩者的興趣更大。在這些球隊之中，當然包括了大家非常熟悉的「巨人隊」、「中日隊」、「坂神隊」等，不過，在球隊選擇畫面之上，玩者會見到有「NAMCO」和「ORIGINAL 00」、「ORIGINAL 01」三項，前者是由NAMCO人物所組成的隊伍，而後二者則是玩者在記憶上的「自創球隊」，至於這「自創球隊」是甚麼，大家便要留意以下的介紹了。

在選擇球隊之後，便要決定球員的出場次序，在《FAMISTA 64》之中，玩者要知道球員是否在狀態，便要看球員名字旁的「PACMAN」和「鬼」了，如果是「PACMAN」的話，便是狀態好的表現；「鬼」的話便是差的意思。










你是一個球隊監督……

在上文之中提及過「自創球隊」的事，這便是遊戲之中的新模式，不過，其形式不是其他遊戲的「自己搵人」，亦不可能是甚麼任擇球員，因為在這個模式之中，是有不少的「MINI GAME」等待着玩者的，玩者只要能完作一個「MINI GAME」便可以得到一個球員，而且每個球員也可以在不斷的比賽之中增加能力值，不過，玩者可以得到多少球員便要看玩者的能耐了。

「找球員」這個玩意是以「整個日本」為範圍的，亦即是說玩者可以在全日本所有的球隊中搜羅人材。為了可以找到適合的選手，玩者更可以在遊戲之中的「網頁」之上看到各球隊的資料，這對玩者的「選購計劃」是有莫大幫助的。(NAMCO真是順應潮流，連現時最流行的「上網」也有呢！)







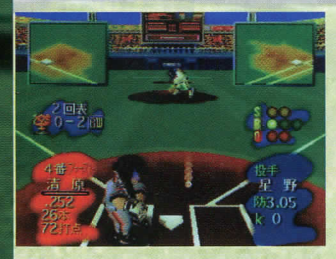


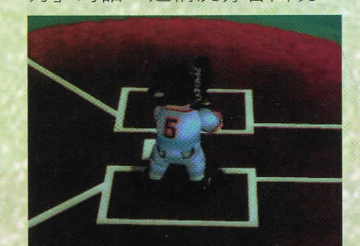
充滿逼力的攻防戰

完成了以上的一切之後，終於可以開始比賽了……「PLAYBALL！」

在遊戲之中，玩者除了可以選擇規定的球隊之外，亦可以使用自己組成的球隊，這樣玩者便可以和其他的同好一決高下，不過，要有這樣的效果，便一定要先有一種的裝備，便是「MEMORY PACK」，沒有了種東西，任玩者玩「MINI GAME」有多厲害，也無法使用取得的球員。

玩者除了可以享受「自選球員」的樂趣之外，亦可得到非常高的「真實感受」，在球賽之中，玩者會有一種非常另類的感覺，因為在遊戲之中，球的來勢會和其他同類遊戲有一些分別，在對手投出慢速球時，球是會有「波影」的；而如果方全力一投之時，球後便會有一條「風位」，這「風位」不是只有投球時才會有的，如果玩者的擊球亦是「全力」的話，這情況亦會出現。





球場之內的「奇奇怪怪」

在以上已説過很多「真實」、「認真」的事，不過，在遊戲之中是有非常多有趣的東西，例如是在球員打出全壘打「HOME RUN」之時，在不同的球場之上是會有不同的表現方法的，其中在一些球場之中會有如圖中的「肥雞」出現，是不是非常有趣呢？

又好像在一些球場的設計上是和以前的有了出入，好像在「多墨球場」之中，在以前的遊戲之中是從來沒有餐廳出現過的，不過這次便出現了這樣的球場了，真是非常的仔細呢！連這些微細的地方也兼顧到，真是難得，難得。

為了要造出球場的「緊張」的氣氛，製造商特別為遊戲加入了一些有趣的東西，當玩者擊球或投球之時，如果情況是處於極緊張之時，遊戲本身便會有一些自動的視點轉換，讓玩者可以從多個角度去看清楚球員的大特寫，以造出這種令玩者緊張的氣氛。







BULK SLASH

究竟甚麼是射擊遊戲；甚麼才是育成遊戲呢，只要玩過這《BULK SLASH》之後，玩者便會由完全明白變成完全的不明白，因為這隻自稱為SLG遊戲的「射擊遊戲」實在是將這兩種遊戲完全「混和」了呢！

SLG
製造商：HUDSON
售價：5800日圓
MEM
SEGA SATURN

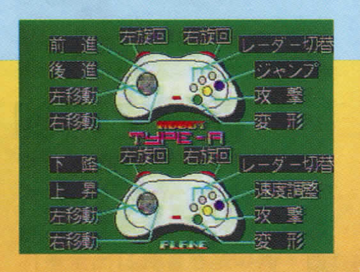
這一個是甚麼遊戲？

依製造商所言，《BULK SLASH》這遊戲是一隻育成遊戲，所以大家可能會對這遊戲有一些的期望，不過，這遊戲的成份是非常有趣的，其實這遊戲是七成射擊，只有三成是育成的，所以玩者大可以當這是一隻射擊遊戲般的去玩。

在遊戲之中，玩者是一部變型戰機的駕駛員，不過，這部戰機是沒有領航員的，所以在戰鬥之中是難免有所困難，所以，在遊戲之中便有領航員的出現，而且這些領航員便是玩者要「追求」的對像了。不過在遊戲之中玩者只是一直在戰機之中作戰，那麼，怎會有時間追求這些領航員呢？其實玩者便是要利用自己的「戰績」來使她們對自己傾心。

在遊戲之中總共有七名不同的領航員，每一位也有不同的性格和特長，而且領航能力亦有所不同，玩者可以在不同的任務之中見到不同的人，所以玩者要好好的選擇一下才決定是否讓領航員加入，不過，玩者是可以不使用領航員的，遊戲一樣可以如常進行的，然而，如果玩者真是這樣做的話，這遊戲便真是變成了「射擊遊戲」。









有乜道具用

在一般的射擊遊戲之中，一些增強力量的道具又或是一些武器轉換的道具是不能或缺的，而這隻以射擊為主的育成遊戲亦不例外，在遊戲中，玩者可以使用的武器總共有4種（其實勉強來說是有6種的），而遊戲中的道具大致可以分為3類，分別是「攻擊系」、「補給系」和「獎分系」。

攻擊系

FIRE BLASTER——這是發射火炎彈的裝置，這種武器最適合作中距離及近距離戰用。



BEZIER BLASTER——這是一種導向的光線攻擊，當發射之後可以一直着敵人攻擊。



NAPALM BLASTER——這可以說是遊戲之中唯一的散彈武器，一次過可以射出3發彈。



補給系

補給系的道具是可以為玩者戰機的防護罩作維修的，由Lv.1至MAX，是代表着維修的程度，Lv.1是最低的，而MAX則是最高。

SHIELD COVER Lv.1



SHIELD COVER Lv.2



SHIELD COVER MAX

獎分系

一看已知這些其實是不實際的道具，取了只會在分數上有所進益，不會對玩者的機體和作戰有任何幫助。



勳章——加500分。



金塊——加500分。



武器有啲乜

已說明這是百份之七十的射擊遊戲，那麼究竟機械人(戰機)上有甚麼武器呢？現在為大家一一介紹：

機關砲

這是機械人(戰機)身上最普通的武器，不過由於有連射功能，所以亦有一定的殺傷力。(戰機形態時同樣可以使用)



手榴彈

這是機械人(戰機)在儲滿攻擊力(左下方的能源BAR)之後，一按攻擊掣便會放出手榴彈，殺傷力驚人。



導向飛彈(戰機專用)

當變成戰機形態時，只要儲滿攻擊力之後，戰機的兩邊便會出現6支導向飛彈，可以同時LOCK ON 6個敵人，是戰機上最強的武器。



版版玩啲乜

STAGE 1 任務：破壞 5 個容器

在STAGE 1之中，玩者最主要的任務是要將5個的容器消滅，不過，這5個容器是分佈在城市中5個不同的地方之中，而且這些容器的四周也有非常多的守衛護衛着，玩者不是那麼易接近的。

當遊戲一開始，在左面的地上，玩者會發現一個女孩子，她便是玩者第一個遇上的「領航員」，玩者可以選擇要不要她的幫忙，不論結果如何，玩者也要繼續完成任務。那5個容器分別存放在城市的四個「角落」和中央部份，玩者可以不依次序的將這些容器消滅，當完成之後，這版的BOSS便會出現，這BOSS是一部四足步行機械人，其武器除了是在足部的鐳射砲之外，當他跳高之後向下放出的巨大鐳射砲殺傷力驚人，千萬不要接近。對付方法是變成戰機，在空中以導彈攻擊。









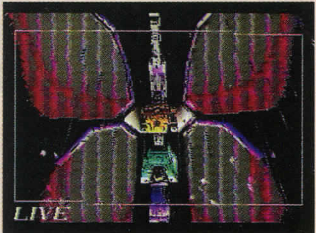
STAGE 2 任務：破壞 5 個容器

大家不要以為這次的任務是和上一次的一樣，這樣想是大錯特錯的，雖然這次同樣是要破壞5個容器，這5個容器的位置和上一版的是差不多，不過由於這次的都市設計比較複雜，而且障礙物比較多，所以行動是比上一次更困難的。

在這次的任務之中，所有容器也會有保護罩所保護，不過只要將保護罩外的旋轉機械消滅便可以令保護罩消失，亦可以輕易的將容器破壞。

當完成破壞5個容器的任務後，便要打BOSS，這次的BOSS比上一版的更難對付，因為他是會飛的。這BOSS的攻擊大致上是放出飛彈、鐳射砲等武器，不過由於其靈活度高，而且速度快，玩者很難能直接攻擊到他，始終也是要靠機戰上的導彈。









STAGE 3 任務：在限時之內成功保護着皇室脫出艇

這次的任務便和上兩次的完全不同了，因為這次不是主力破壞，而是要保護皇室的脫出艇，這是非常艱苦的任務，因為敵人的部隊會在空及陸兩方面夾擊脫出艇，而玩者的任務便是要在限定的時間之內確保這脫出艇的安全。

由於敵人的火力是來自兩方面(空、陸)，所以玩者要好好的安排一下如何保護脫出艇，首先，在空中的敵人數量雖多，不過火力較弱，反而在陸上的砲火非常厲害，玩者最好主力對付陸上的敵人，這是保護脫出艇的最佳方法。不過，玩者要變成戰機形態，因為這樣才可以緊隨脫出艇。

這次的BOSS攻擊力是異常的驚人，而且武器非常廣範，是全方位攻擊用的武器，玩者要盡快儲導彈了。











THUNDER FORCE V

平面操作，立體感受

TECNO由MEGA DRIVE推出《THUNDER FORCE IV》至今已相距五年了。今次搖身一變，成了《蒼穹紅蓮隊》的橫向版本，依然高難度、依然有出人意表的BOSS攻擊、依然畫面精彩。究竟變身成立體多邊形的《THUNDER FORCE V》有何吸引，就齊來看看其獨特之處！

STG 製造商：TECNO SOFT 發售日：7月11日 價格：6800日圓
MEM SEGA SATURN



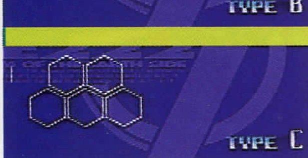
基本操作

「A」	使用OVER WEAPON
「B」	普通武器發射
「C」	各項武器選擇
「Y」	自機速度選擇
(每按一下順序50%→75%→100%→50%速度變更)	
「L」	畫面上視窗ON／OFF選擇

在遊戲畫面的視窗，右邊會顯示各項武器的選擇，其顯示方法可以有下列三類：





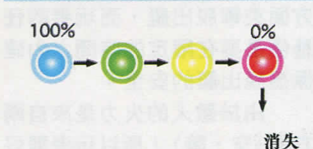


CRAW

CRAW（Constituted Ray Art Weapon Unit）其實是指圍繞自機的武器裝備，最多可一次同時裝備3個，效用如下：

(1.)可將敵方發射的炮彈擋開。

(2.)令普通武器的威力提升。



(3.)可以使用普通武器的超強化形「OVER WEAPON」。

當使用「OVER WEAPON」時，CRAW是會因消耗能量而有所變化（如圖示），過度使用是會令CRAW消失，只須讓其自動補充能量就行，自機停止的話會恢復更快。


■CRAW的最強100%狀態

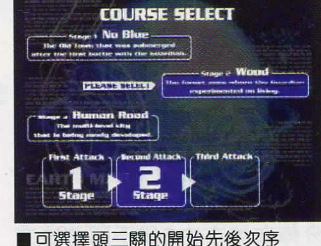

■CRAW的0%狀態

SHIELD



可以令自機抵擋數次攻擊，並無時間限制。





■可選擇頭三關的開始先後次序



■CONTINUE最多只限三次



耐久度下降，標靶會續漸縮小，而顏色亦會有所轉變。

敵機耐久度

某些較強的敵機，是會在出現後顯示其耐久程度，全以不同顏色的「標靶」表示。當敵機的耐久度下降，標靶會續漸縮小，而顏色亦會有所轉變，順序由綠色→黃色→紅色，如圖示。


■第一階段，標靶為「綠色」


■第二階段，標靶為「黃色」


■最後階段，標靶為「紅色」



武器大圖鑑

TWIN SHOT

通常裝備，前方配置PHOTON VULCAN兩發。當OVER WEAPON形態時，會變成強力LASER向前方發射。

NORMAL



OVER WEAPON



BACK SHOT

前方配置PHOTON VULCAN一發，後方兩發。OVER WEAPON形態時，會向後方發射閃電LASER。

NORMAL



OVER WEAPON



WAVE

攻擊範圍廣，可穿過任何障礙物，但威力較低。於OVER WEAPON形態時，WAVE的攻擊力與範圍都會有所強化。

NORMAL



OVER WEAPON



FREE RANGE

當敵機進入射程範圍，就會發射LASER進攻，攻擊力較強。OVER WEAPON時會發射閃電LASER。

NORMAL



OVER WEAPON



HUNTER

高速自動導向飛彈，三方向發射，威力較弱。當OVER WEAPON形態時，會發射超強威力的高速導彈攻擊敵人。

NORMAL

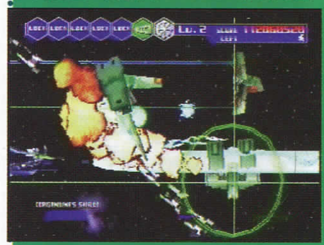


OVER WEAPON



合體之後……

當到達STAGE 5時，戰機就會合體，通常裝備會變為前置的強力LASER及後置的六方向LASER，機體以能源計算。當能源不足就會自行分體，打回原型。



■攻擊能力極高的強力LASER



■範圍極廣的六方向LASER

OMAKE 1

在《THUNDER FORCE V》的特別版裡，除了遊戲之外，更隨GAME附送「THUNDER FORCE精選CD」一枚。收錄了《THUNDER FORCE》系列中的遊戲音樂，經過重新混音演奏，都幾好聽。

OMAKE 2

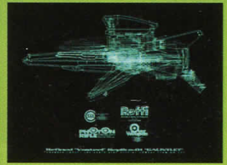
如將遊戲碟放進電腦，會發現有新「畫」出現，而且都是遊戲的故事原畫，質素不錯，可作為WALLPAPER使用，值得大家一試。除此以外，還有故事內容以text file載於碟內，但全以日文顯示。想看的話唯有靠日本WINDOWS了。



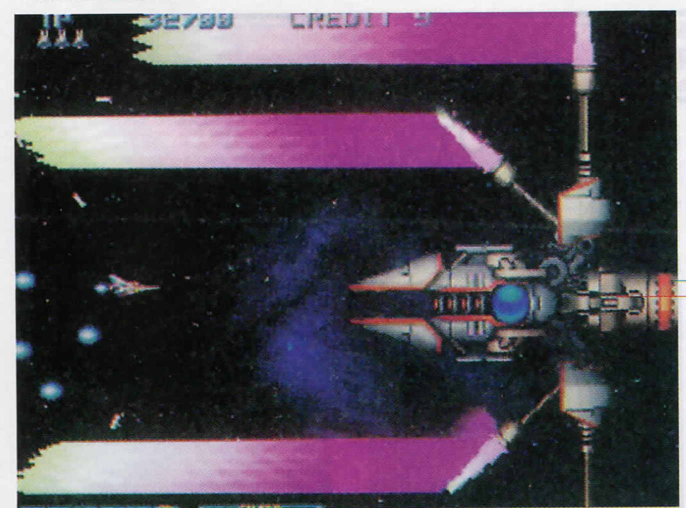












GRADIUS 外傳

經典名作最新作！

STG | 製造商：KONAMI | 發售日：8月28日（預定）
價格：5800日圓（預定） | 容量：CD-ROM
2P | MEM | PlayStation

提起《GRADIUS》這射擊遊戲名作，年資較長的玩家們定記憶猶新吧？這隻名作現在終於在PlayStation上登陸了！此外更不是移植舊作那麼簡單，而是完全原創的最新作品《GRADIUS外傳》！利用PlayStation的機能會怎樣出色呢？

新的《GRADIUS》有何改變？

STAGE 的構成

各式各樣的陷阱依舊存在，而且變得更多樣化和精密化。當然，除了新設計新風格的背景和畫面效果外，《GRADIUS》的傳統也會保留，像水晶，代代相傳的摩埃石像群等都會再度登場，而且變得更精細和更難應付！

音效和 BGM

提起《GRADIUS》系列的音效和BGM，相信不少人還記憶猶新吧？無可否應那些出色的音樂令遊戲的臨場感和氣氛增加不少。而這次作為系列最新作當然會繼承以往的高質素，而且是CD音源，音質當然更精采了！

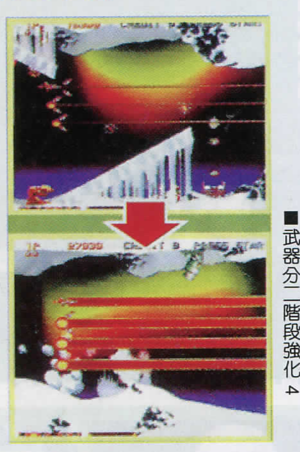
整體感覺

被擊毀後在特定的地方復活（一人玩時），還有獨特的起伏地形和被擊中判定，以至一些細微的地方都能在創新，變得更精美的同時不失原來《GRADIUS》系列的神髓，總而言之絕對不會令以往的支持者失望！

「外傳」的三大重點！

1. 二段式 POWER UP

在以前的FC版和MSX版時曾使用一種二階段式的武器POWER UP方法，現在這PlayStation新作將繼續使用這種分段式POWER UP系統。MISSILE（導彈）DOUBLE（雙重砲）和LASER（激光）都是能作二段強化的強力武器；雖然因此要耗費較多的時間和要多一個額外POWER UP ITEM，但得出來的結果是值得的！此外有關POWER UP系統方法方面，分別有手動和半自動兩種，沒有全自動，隨自己喜好選擇吧！



■武器分二階段強化 4

2.GAUGE EDIT

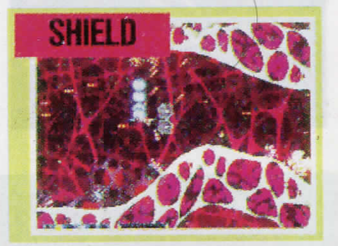
POWER GAUGE的順序可以自由配置，這樣即使使用手動POWER UP也不會手忙腳亂了，因玩者可隨自己的習慣和好自由設定！此外這個項目也可隨各機體的轉換和接關復活重新設定！



■和傳統相同的排列

3. 四種護罩（SHIELD）可供選擇

護罩（SHIELD）由《II》開始有兩種選擇，讓玩者能因應自己的喜好和技術選取合適的。而在這最新作中更增加了兩種全新的護罩。這四種分別是：傳統的 SHILED——能防禦前方 12 次攻擊；FORCE FIELD——全方向防禦 3 次，又稱「米迦勒的靈力壁」；GUARD——能防禦和地形碰撞無限次或是機身中央部份防禦 3 次；LIMIT——有效時間只有 3 秒，但這時全機呈無敵狀態。











掌握著GRADIUS星命運的新型戰機！

傳統的名機強化版！VIC-VIPER

《沙羅曼蛇》和《GRADIUS》系列中的名機，在《沙羅曼蛇OVA》中男主角所駕駛的戰機是也！那縱橫於星海之中殺敵的一幕真是令人難忘呢！擁有強力的激光砲（LASER）和雙重砲（DOUBLE）作主力武器。

RIPPER LASER和2 WAY的元祖 LORD BRITISH

和VIC-VIPER同樣地曾在OVA中出現的名機，而且是由皇子駕駛的呢！說回性能方面，和VIC-VIPER可並稱雙壁，不過激光的外觀和性能都改變了，而另一主力武器RIPPE LASER則改良了。

ALL ROUND ATTACK兵器 SHOOT KNIGHT

資料不明，武裝和GRADIUS III相當接近，大部份都是廣域攻擊的兵器。像圓形擴散狀的ROUND LASER和三連射的PULSE LASER（III之中TWIN的強化版）及SPREAD BOMB等。

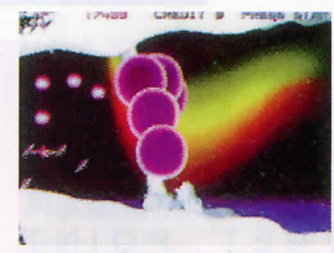
利用HOMING SHOOT來狙擊對手 FALCHION – BETA

獨特的外形加上大部份都是自動追縱兵器（HOMING）的新型戰機。武器的有效距離並不長，威力和影響範圍也不高，但全都有自己追縱敵人的特性，可以在回避的同時準確迎擊敵人，應是初學者的首選戰機。

■第二階段的LASER砲！


■闊身版的LASER

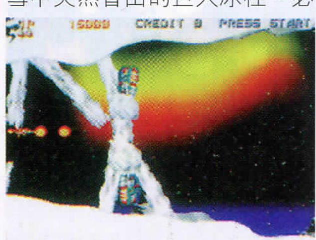
■脈冲激光砲！


■重力爆彈陣！

STAGE 1

BEYOND THE WHITE STORM（越過白色的風暴）

相當有意思的副題喔！這版的風格令人想起《GRADIUS III》沙丘那一版面，不過換成了白茫茫的冰天雪地。在這個以雪原為舞台的一版中要小心突然從上而下或是由下而上在雪中突然冒出的巨大冰柱，必須小心謹慎地在冰柱間通過。此外像雪花般的敵人也得小心啊！不要只顧欣賞背景美麗的極光而送命。而從雪丘中衝出的巨大沙蟲FREEZER CRAWER像《沙羅曼蛇》的火龍嗎？


■小心那些冰柱


「火龍」雪上版？BOSS！

STAGE 2

REQUIEM FOR REVEN GERS（復仇者們的鎮魂歌）

在無盡空間中漂浮着的浮島嶼，令人想起STONE HENGE石柱群和《III》時的ALIEN異形版面，由上下各一畫面大小的空間組成，相當寬闊的一版，但攻擊卻很猛烈。另外值得留意的是在這版面選擇的路線是會影響要打倒的BOSS——這版有兩隻截然不同的BOSS的！除了要對付的BOSS不同外，這裏選上路和選下路到底還會對什麼有影響呢？難道往後的版數也……？


■這些是？！


■破壞這支柱來決定路線

令人懷念（？！）的BOSS們殘骸


■BIG CORE


■BIG CORD MK-II


■會逃走的TETORAN


■CRYSTAL CORD







怒・首領蜂

97 THE KING OF FIRE

在47期曾介紹過的街機名作「怒・首領蜂」終於推出家用版，預計9月份會有得玩。其實有個心願，好希望可以完成兩周目，得見最終鬼畜兵器「火蜂」，領略「THE KING OF FIRE」射擊藝術的真諦。之不過，街機版真係好難打，如果家用版可以無限CONTINUE的話，哈哈哈……就一定SURE WIN啦！！

STG 2P
製造商：ATLUS 價格：5800日圓
發售日：9月發售預定
SEGA SATURN

HIT！HIT！HIT！

系統其實與街機版一樣，最特別的莫過如其「GET POINT SYSTEM」，可分為以下三類：

【敵破壞HIT】

在一定時間內不停攻擊，由擊中敵機起開始計算，到不能擊中任何目標為止。如能成功連續破壞敵機，分數是會以有效時間內擊中之HIT數作幾何級數計算的。



【LASER TOUCH HIT】

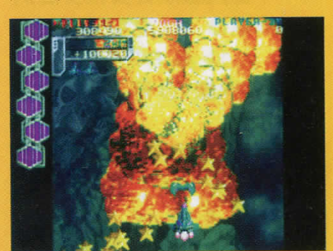
是在使用LASER時的HIT數計算系統，而計算方法上與「敵破壞HIT」完全相同。但要留意當發射LASER時，自機的移動速度是會相對地減低，要小心操控。

【BOMBER HIT】

這是在BOMBER爆發的有效時間內，加算HIT數到最大上限為目的。而當BOMBER消失時，BOMBER HIT計算亦會強制停止，所以要盡量把握機會。









GET POINT FORMULA

GET POINT的計算方法其實並不困難。每HIT基本得分10000點，由2 HIT開始除每HIT得分外，再額外加算500點，HIT數越高，得點越高。詳細計算方法，可參考以下HIT數方程式～

如果「X」是總HIT數：

X HIT得點
＋（X－1）HIT得點
＋（X－2）HIT得點
＋…………
＋1 HIT得點
＝GET POINT

根據上述算式而列出的計算表

HIT數	1	2	3	4	5
每HIT得點	10000	10500	11000	11500	12000
纍積得點	--	10000	20500	31500	43000
GET POINT	10000	20500	31500	43000	55000

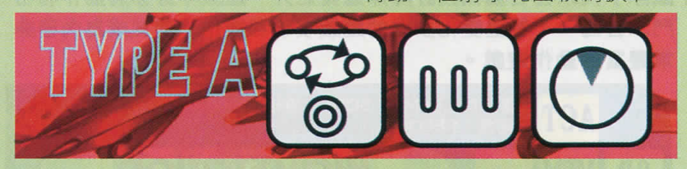


PERFECT SELECTION

在戰機系統上可分為三大類型可供選擇：

【TYPE A】

在三款機種之中移動速度最快，而且火力集中，OPTION（輔助機）會環繞自機轉動，但射擊範圍較為狹窄。

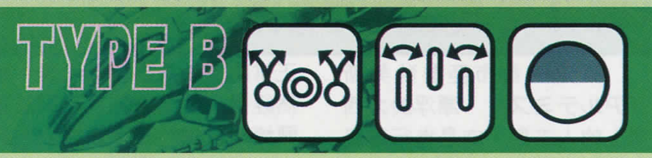






【TYPE B】

屬平均型機種，OPTION會因著自機移動而左右攻擊，可隨意控制發炮方向，火力足夠應付前方及兩側敵軍。

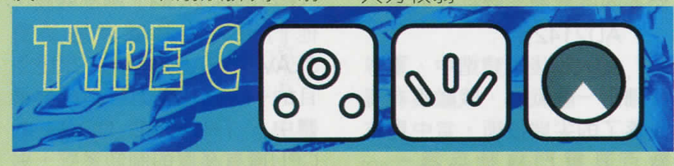






【TYPE C】

三款機種之中攻擊面最廣，OPTION以扇狀排列，射程範圍可達整個遊戲畫面，但火力較弱。







AUTO OR HOLD







當使用SHOT（連射發炮）與LASER（貫穿激光），同樣施放BOMBER（爆彈）時，都會有兩種明顯不同的果效。在連射SHOT狀態下使用會變成SPREAD BOMBER，可令自機無敵、敵機受到傷害及將畫面上所有飛彈成為「星星」BONUS；緊按LASER的狀態下使用會成為LASER BOMBER，自機瞬間無敵、發射超強力LASER及將射程範圍內的所有飛彈全數消滅。









COMMON ITEM

【POWER】

取得後不論SHOT或LASER狀態下均可增強火力一階段，最強為五階段。



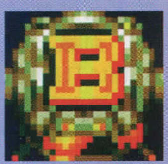
【MAX POWER】

可在SHOT或LASER狀態下，將火力增加至最強階段。



【BOMBER】

將自機擁有的爆彈增加一枚。



【BONUS】

額外獎賞得點，可於畫面四周隨時取得。





MAD STALKER FULLMETALFORCE

一向以擅長製作橫向動作遊戲而聞名的FILL IN CAFE，其新作《MAD STALKER～FULL METAL FORCE～》於早前推出，遊戲除了找來著名機械設計峰岸達實之外，遊戲本身亦將動作和格鬥二合為一，着重變化多端的連續攻擊和操作，使其成為內容非常豐富的動作遊戲。

ACT　2P　MEM
製造商：FAMILY SOFT　價格：5800日圓
記憶：1 BLOCK
PlayStation

操作說明

◆OPTION設定操作方法	
方向鍵	游標移動
×掣	取消
○掣	決定
◆STORY MODE／ VS MODE操作方法	
方向鍵	角色操作
START 掣	VISUAL SKIP／ PAUSE
□掣	大攻擊
×掣	小攻擊
○掣	DASH／ BOOST JUMP
△掣	COUNTER 攻擊
（△掣＝×□掣同按）	
R1、L1、L2 掣	必殺技
R2 掣	超必殺技
START 掣＋ SELECT 掣	RESET

舞台背景及 STORY

近未來都市亞魯狄美斯（アルテミス），漂浮於大西洋上的人工島，亦是進行建設中的實驗都市。在都市機能未完成期間，大戰的後期，充斥世界的難民大量流入，使其急速發展。大戰終結後30年，人們亦開始漸漸忘記以往的事。

AD2142年

在大戰後期建造中，軍隊發掘出一艘戰艦，戰艦裏有着失落了的尖端技術，當中更有數百具戰鬥機動兵器——SLAVE GEAR，歸由軍部安置管理。一隊無人能以匹敵的強大戰鬥力大隊，卻將機能完全正常的機動兵器全數遺棄，雖然經過一番調查亦找不到絲毫頭緒，就讓時間不斷過去。另一方面政府意圖再度開發失落了的尖端技術，而警察和一部份民間研究機關則研究暗號稱為「HOUND_DOG」和「RISING_DOG」兩部機體。他們研究的具體課題是將SLAVE GEAR人型化，來達到目的——強化警力。這兩部機體中，「HOUND_DOG」的CPU擁有高度的制御系統，對實現計劃會比較可行。但他們並不知道，剩下的機動兵器大部份已制御不能………


■STORY MODE


■VS MODE

MAD STALKER TECHNICAL FILE—特殊操作

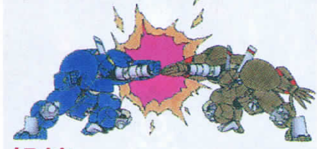
GUARD

在MAD STALKER～FULL METAL FORCE～裏，遊戲採用SEMIATUO GUARD為基本系統，只要不作任可動作的狀態下，遇着敵方的攻擊就會自動變為防守，相反逆然。另外當己方保持站立狀態，而敵方使用下段攻擊，SEMIATUO GUARD就不能起動，還有使用COUNTER攻擊的狀態之中，亦會將敵人的攻擊完全防禦。



相殺

攻擊和攻擊互相碰撞的時候，便會產生「相殺」，相方的攻擊判定亦會抵消。



投技

近敵時輸入方向和□掣，便能向敵人使用投技，空中的同樣情況之下便變成空中投。



GUARD CANCEL

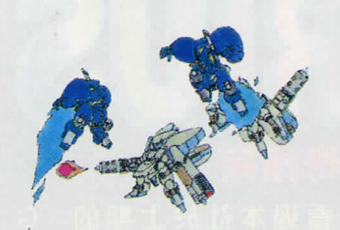
在GUARD MOTION中輸入必殺技、超必殺技、DASH和BOOST JUMP等各種指令技後，GUARD MOTION便會隨之取消。



BOOST JUMP

蹲下狀態中按○掣，能使用比通常JUMP更高和更長飛行時間的BOOST JUMP。另外將方向加上BOOST JUMP，跳躍軌道會有所改變。



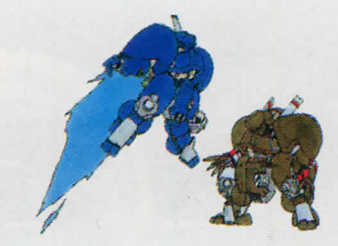


連續BOOST JUMP

在跳躍之中按○掣，便能夠使用連續BOOST JUMP，另外，如果將方向加上BOOST JUMP的話，跳躍的軌道亦會有所改變。

回避BOOST

在空中受到敵人攻擊，DOWN狀態中按□、○、×等掣便能造出空中受身，而在受身狀態中，再按○掣便會使用BOOST JUMP。另外將方向加上BOOST JUMP，跳躍軌道會有所改變。



登場SLAVE GEAR介紹及出招表

ASG-94A HOUND_DOG

◆必殺技	
OVER BUST	→→＋×掣
LASERED SMASH	→→＋□掣
LASERED HUNDER	↓↓＋× OR □掣
SPREAD SHOT（可空中使用）	↓→＋× OR □掣
VULCAN	× OR □掣連打
◆超必殺技	
CUT OFF DYNAMICS	↓→＋×□掣同按

ASG-99X RISING_DOG

◆必殺技	
RISING UPPER CLAW	↓↓＋×掣 OR □掣
PLASMA SPARK（可空中使用）	↓→＋×掣 OR □掣
	→→＋×掣 OR □掣
一七式 DASH 光學迷彩	→→＋○掣
	（光學迷彩中按× OR □掣作追打攻擊）
一七式 光學迷彩	↓↓＋○掣
	（光學迷彩中按×OR□掣作追打攻擊）
◆超必殺技	
LIGHTING AMBRY FIRE	↓→＋×□掣同按

ASG-006F／A SILPHEED

◆必殺技	
PILE BUNKER	→→＋×掣 OR □掣
NAPALM	↓→＋×掣 OR □掣
FLYING ATTACK	跳躍中↓＋○掣
◆超必殺技	
BURN SEQUENCIAL	↓→＋×□掣同按

ASG-03N GONG

◆必殺技	
ROLLING CRASH	→→＋×掣 OR □掣
BOOMERANG CRASH	↓↓＋×掣 OR □掣
CHARGING THROUGH	↓→＋×掣 OR □掣
◆超必殺技	
SECTDISTRUCTION	↓→＋×□掣同按

EX-SG-09B PRISONER_β

◆必殺技	
DYNAMITE CHOP	→→＋×掣OR□掣
FLYING BODY PRESS	↓↓＋×掣OR□掣
GROUND VACUUM	↓→＋×掣OR□掣
◆超必殺技	
GRAVITY REGISTRATION	↓→＋×□掣同按

JX-SG-02 神威

◆必殺技	
旋毛擊	→→＋×掣 OR □掣
紫電斷烈斬	↓↓＋×掣 OR □掣
紅蓮	↓→＋×掣 OR □掣
◆超必殺技	
紫電剛雷閃	↓→＋×□掣同按

新GAME



G DARIUS

深海獵奇指南

各位團友，相信各位已看過本社於上期的《G DARIUS》15 ZONE 30 AREA 釣魚團介紹吧，而今期將繼續介紹有關本團之垂釣細則及各獵物出沒地點，希望各團友旅途愉快，滿載而歸。

STG	製造商：TAITO	推出日期：97年
2P	AD	

如何令魚兒上釣

前作中捕擄敵方中首領可說不是一件易事，而今作系統更作出了改變。不論是雜魚機或中首領，只要按B鈕將CAPTURED BALL射中敵機金色部份便可，但亦要注意部份敵機是不能捕擄的。

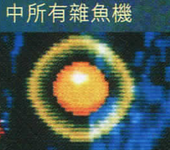
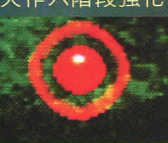


釣具強化



所謂工欲善其事工，釣友們請緊記以下道具之用處，好令行程中能強化閣下之釣具。



1 UP	敵全滅	得分	CAPTURED BALL	ARM	BOMB	空中SHOT
與自機樣子一樣的道具，可多得一機	金色的道具，得到的同時會消滅畫面中所有雜魚機	銀色光球，隨機得到50至51200分	用以捕擄敵機，不可缺少的紫色道具	令自機護盾以五階段強化的藍色光球	綠色道具，令對地炸彈作三階段強化	得到這些紅色光球便可令對空砲火作六階段強化
						

旅程終站自選

由於遊戲的最終版共有5個地帶(ZONE)，即10個戰區(AREA)，故玩者便可以過版時的選版來決定去向，以選擇不同的最終版。同時亦因此玩者即使是爆機也會看到數個版本的爆機畫面。



魚類圖鑑

ZONE ι 首領
EIGHT FEET UMBRELLA



ZONE γ 首領
QUEEN FOSSIL

ZONE κ 首領
ETERNAL TRIANGLE




ZONE δ 首領
DUAL HORN
ZONE θ 首領
DEATH WINGS
ZONE α 首領
ECLIPSE EYE
ZONE β 首領
TRIPOD SARDINE
ZONE ζ 首領
ABSOLUTE DEFENDER
ZONE η 首領
FIRE FOSSIL
ZONE ε 首領
DIMENSION DIVER
壯大分支行程
AREA A
ZONE α
GREEN GLOBE
AREA B
AREA C
ZONE β
GIANT PLANT
AREA D
AREA E
ZONE γ
GIGANTIC SHIP
AREA F
AREA G
ZONE δ
GRANULATED STAR
AREA H
AREA I
ZONE ε
GALAXY ISLANDS
AREA J
AREA K
ZONE ζ
GRAVITY ZERO
AREA L
AREA M
ZONE η
GLOWING CAVE
AREA N
AREA O
ZONE θ
GALLERY
AREA P
AREA Q
ZONE ι
GLACIER
AREA R
AREA S
ZONE κ
GARDEN OF SKY
AREA T
AREA U
ZONE λ
GRAND CLIFF
AREA V
AREA W
ZONE μ
GREAT FORTRESS I
AREA X
AREA Y
ZONE ν
GENESIS
AREA Z
AREA W'
ZONE ξ
GREAT FORTRESS II
AREA X'
AREA U'
ZONE ο
GRAVE OF CULTURE
AREA V'
SELECT NEXT ZONE
CREDIT 4





OVER DRIVIN' II

貴族玩意 500蚊 有找！

嘩！係法拉利啊！……這些話相信你也曾說過吧。不論你擁有、坐過、甚至見也沒見過，說起那些名車都會令你心動吧？《OVER DRIVIN' II》裏頭備有7間世界知名車廠、8部頂尖級數跑車的資料和圖片，更可駕駛它們落場比賽，完全滿足愛車如命的你。

RAC	製造商：ELECTRONIC ARTS	對應：NEGCON
2P MEM	售價：5800日圓	記憶：1 BLOCK

PlayStation

SETUP

進入SETUP會發現以下選項1)「比賽方式」淘汰賽/一場決勝/聯賽 2)「風格」：選擇會自動平衡車身的「遊戲模式」/真實操作的「模擬模式」3)雙打時是否「CUT UP」



■選擇畫面

COURSE SELECT

1)共有「6條賽道可供選擇」2)「圈數」亦可在此決定 3)進入「COURSE說明」可清楚看到每條跑道的資料。「COURSE TRACK」是各賽道成績記錄表。



■每條賽道都可觀看

CAR SELECT

在這選項大家可以1)決定出賽車輛 2)手動或自動波 3)車身顏色 4)設定性能表示，觀看8部車在遊戲中的能力 5)SETTING(必須選擇「一場決勝」及「模擬模式」才可進入)前風阻 輕/中/強、後風阻 輕/中/強、前後剎車平衡 前/後/平均、齒輪比 低/中/高 6)SHOWCASE 只看那過千的版權字就已知道，遊戲中的跑車是何其多了！在這裏你可以觀看8部超級名車及其製造廠的詳細資料、照片和電影片段。



■選擇出賽的車輛



■觀看8部名車的資料



McLaren F1

價格: 873,000美元
重量: 1138 kg
極速: 372 km/h
0-100 km/h: 3.3秒
排氣量: 6064cc
馬力: 627bhp@7500rpm



Ferrari F50

價格: 500,000美元
重量: 1397kg
極速: 325 km/h
0-100 km/h: 3.8秒
排氣量: 4700cc
馬力: 513bhp@8500rpm



Lotus GT1

價格: 645,000美元
重量: 1050kg
極速: 314 km/h
0-100 km/h: 3.9秒
排氣量: 3506cc
馬力: 350bhp@6500rpm

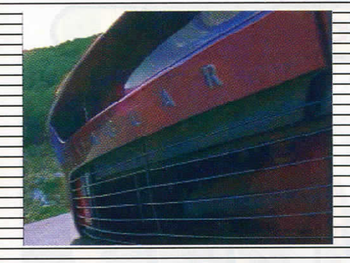


Italdesign Cala

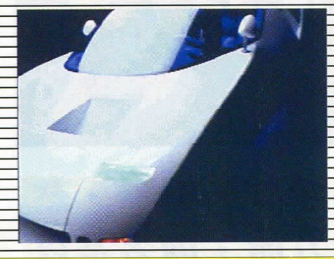
價格: 未定
重量: 1290kg
極速: 291 km/h
0-100 km/h: 5.2秒
排氣量: 3900cc
馬力: 400bhp@7200rpm



SELLING POINT ——超正播片！







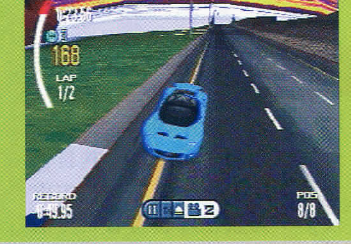
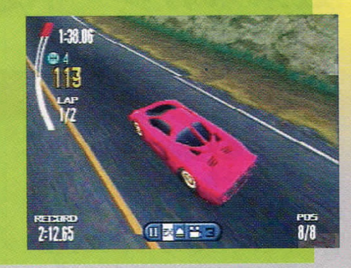



DRIVIN'

駕駛方面實在十分容易，加上各賽道並不太難，所以在此不作説明了。車輛方面，建議各位使用除了加速力不足之外能力超群的McLaren F1。比賽中會有4種視點選擇，包括車內連表板視點、車內視點、遠角度、近角度。




■四種視點

雙打對戰

有一樣十分不滿的地方，就是遊戲不會自動DETECT你的2P手制，雙打時必須在OPTION設定為雙打。(奇怪的美國人習慣？)OK！雙打基本上與單打時的設定完全一樣，只是取消了車內表板視點而已。



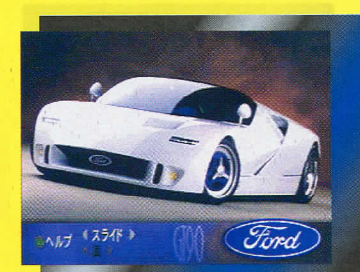
■雙打畫面很窄

完場睇片

完成賽事回到賽事總結畫面，選擇2) RESTART會重新比賽。選3) REPLAY則會進入賽事重播，而播片ICON的用法從左至右為 1) 播放/ 暫停 2) 速度控制「只對應1P」3) 完結 4) 轉換視點



■看回自己的成績



Isadera Commendatore 112i.

價格：485,000美元
重量：1480kg
極速：341 km/h
0-100 km/h：4.1秒
排氣量：6000cc
馬力：408bhp@6200rpm



Jaguar XJ220

價格：339,000美元
重量：1470kg
極速：343 km/h
0-100 km/h：3.5秒
排氣量：3490cc
馬力：542bhp@7200rpm

Ford GT90

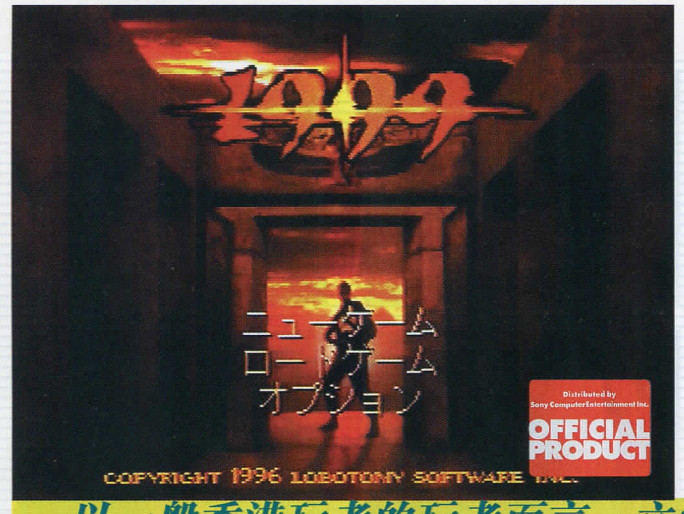
價格：未定
重量：1451kg
極速：354 km/h
0-100 km/h：3.2秒
排氣量：5927cc
馬力：720bhp@6300rpm



Lotus Esprit V8

價格：82,000美元
重量：1350kg
極速：282 km/h
0-100 km/h：5.0秒
排氣量：3506cc
馬力：350bhp@6500rpm









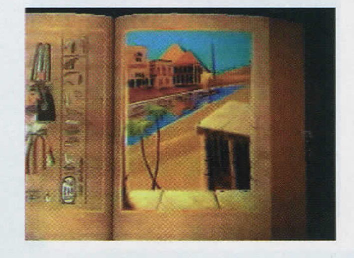
以一般香港玩者的玩者而言，立體射擊遊戲似乎不是最好的選擇，然而，對外國的玩者而言，這類遊戲卻是首選的呢！人物方面，則多是以近未來居多，不過，這次的《法魯王 1999》便是另外的例子了……

故事背景

玩者是人類唯一的希望，因為如果玩者也失敗的話，地球便會受到不可估計的傷害……

故事發生的時間是在公元1999年，地球正面一個重大危機，因為一股不明的力量正向地球伸出魔掌，而且，其目標是連人類也不大瞭解的「古埃及」。傳說在那裏有着不可估計的財寶，而且亦有傳說說在那地方是以前地球的文明集中地，所以，如果給外星人佔領了那裏的話，地球便可能會受到非常大的威脅。

另一方面，自從有不明的力量侵佔了「埃及」之後，有很多的人曾嘗試前往調查，不過，所有的人也是「有去冇回」，所以更顯得事態嚴重，最後，便只剩下主角了，主角的任務便是要潛入這「神秘地帶」調查清楚，然而，這地方之中，有着非常多的危險……







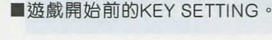


遊戲方法

在埃及這片廣大的土地之上，有着非常多的遺跡，不過，亦同時存在着不少的危險，玩者便是要到不同的遺跡中找尋在其中的秘密，然而，那「神秘」的入侵者已為玩者製造了非常多的「歡迎者」，那些便是玩者要面對的敵人了，這些敵人之中有的是「人」，亦有一些是「半人獸」，同時，亦有一些是「昆蟲」，總之便是應有盡有。

遊戲之中，玩者雖然有不少的敵人，不過，玩者身上亦有着一件非常可靠的武器——「刀」，這便是玩者最基本的裝備，當然，在遊戲途中玩者是會在特定的地點取得新的武器，而且威力是一種比一種強大的。

在遊戲之中，玩者可以在輔助視窗之中將地圖「打開」或「收起」，打開了的話，玩者便可以在遊戲進行時看到地圖。



■遊戲開始前的KEY SETTING。



■遊戲之中的輔助選擇視窗。



■開啟地圖後的情況。



■遊戲中可以拾到不同的武器。

遊戲的進程

在上文已說過，在遊戲之中，玩者要在不同的遺跡之中來往，以探求出事情的真相，不過，在遊戲之中的「埃及」是有非常多遺跡的，而且，這些遺跡是互有關連的，所以玩者絕對不可以以為這些遺跡只是要前往一次便可，在不同的遺跡之中，玩者會找到一些非常重要的「鑰匙」，這些有「符號」的鑰匙是可以開啟一些非常重要的「門」，這樣便可以使遊戲的成功率更高。而在遊戲的版圖——「埃及」之中，這些「鑰匙」是互通的，所以在不同地點得到的「鑰匙」是可以交換使用的，這種情況使各個本來各不相干的地方變成了「互動」的「巨大迷宮」。

那麼，究竟怎樣才可以通過一個遺跡呢？答案是「駱駝」，對了！是「駱駝」，在每個遺跡之中，也會有一頭「駱駝」，這便是遺跡的出入口，當玩者認為已得到足夠的「物資」後，便可以到「駱駝」那裏，這樣便可以回主地圖之中，往各個可以到達的遺跡；「駱駝」除了可以到使玩者離開遺跡之外，亦是玩者在遊戲之中唯一的「SAVE POINT」。

而在遊戲之中，玩者除了有「武器」可取之外，當然亦會有給玩者用的補給品。那些便是在消滅敵人或是打破「壺」之後出現的「珠」，紅色的是給玩者補體力的；而藍色則是補武器彈藥的（記着，要得到藍色的珠，玩者必須要將武器轉換到要補給的武器那裏才行）。



■給武器「補身」的藍色珠。


■見書記得按一下。


■「可愛」的小駱駝。



■這便是主地圖（遺跡的地圖）。

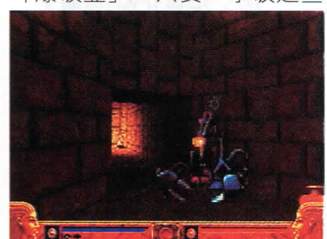
Ramesses之墓（ラムセスの墓）

這個Ramesses之墓只是玩者在古式遺跡的起點，所以者所遇見的敵人其實威力不大，而最主要的敵人便是「毒蠍」，這種敵人的活動能力非常高，而且又會跳高來攻擊，可以說頗難應付的，不過最強的人也會有弱點，只要玩者將視線向下移（按着△調校角度），便可以非常輕易的將這些小敵人打倒。

而在這地方之中，玩者最要注意的是在通道之中的一些「爆破壺」，只要一擊破這些壺，便會發生爆炸，如果玩者用刀的話，便會首當其衝，所以一定要在中或遠距離用鎗，而且這些「爆破壺」通常會放在秘道之前，玩者要多多留意。

最後，玩者來到Ramesses的墓室，見到他的忘靈，不過玩者可以放心，因為Ramesses是好人，他的出現只是要說給玩者知道事實的真相，原來一切也是外星人的陰謀，玩者要努力的戰鬥，說完之後，玩者便可以補充體力，然後向下一個地點進發。


■這便是Ramesses之墓的入口。


■毒蠍是主要的敵人。


■「爆破壺」不可接近，用鎗吧！


■通過秘道，終於來到墓室。

卡爾納克（カルナック）

這「卡爾納克」是個非常神秘的地方，在這裏玩者依然會見到非常多的「毒蠍」，不過，對付牠們的方法大家已知道了，所以不用怕。雖然「毒蠍」不用怕，不過在這「卡爾納克」之中有一種新的敵人，那便是「巫師」了，這種敵人除了會在近距離向玩者「揮拳」之外，更會在中、遠距離放出「藍色光球」向玩者攻擊，是非常難對付的敵人，最好還是用鎗對付他們吧！

除了新敵人之外，玩者另一樣要非常留心的是地圖，因為在「卡爾納克」之中是有着非常多秘道的，如果玩者一不小心便會很易迷失方向，而且，這地方之中有多道「重要的門」，這些門是不易打開的，玩者要先要找到開門的鑰匙才可，在「卡爾納克」之中只能找到一條而已，所以玩者在這裏不用太過心急又或者心灰。此外，在這裏會有機會讓玩者「落水」，小心在右上角的圓形，當變成紅色時便要馬上上水，否則……


■可惡的巫師會放出光球攻擊。



■在這裏有非常多的通道。

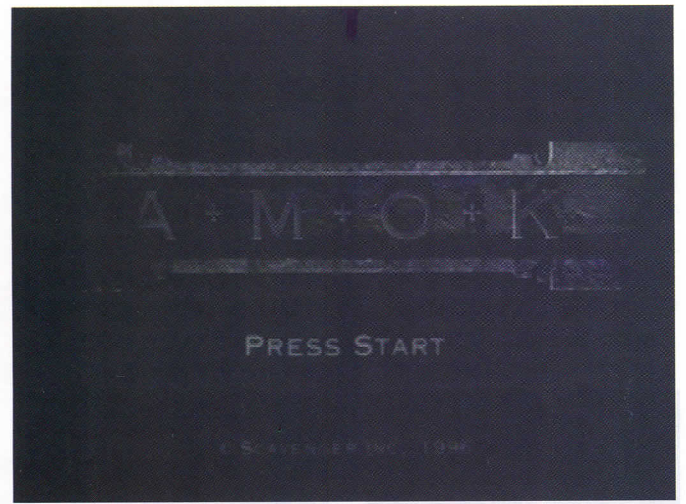

■這裏有三間密室，全是有用物資。


■這便是上文中所說的「重要的門」。



AMOK 兩腳小強大作戰！

STG	製造商：光榮	價格：5800日圓
2P	容量：CD-ROM	SEGA SATURN



提起歷史模擬遊戲相信大家都很自然地想到「光榮」這間公司。但其實除了SLG之外，她還致力於開發其他類型的遊戲，而且成績也不錯呢！如今次為大家介紹的3D迷宮射擊遊戲「AMOK」就是一個好例子。



遊戲目的

在這遊戲之中，玩者是AMOK星上一位最強傭兵。受僱於被稱為「事務所(BUREAU)」的軍事組織的你，乘上了愛機「勝利之鳥SLAM BIRD」——一台二足步行機械(BATTLE WALKER)——對A.Z.T.K.的據點進行攻擊。BATTLE WALKER是種裝備了機關炮,導向飛彈和炸彈等武裝的萬能攻擊兵器。利用它縱橫於深海之中,荒野之上,都市之內。在「事務所」的指示下，進行爆破發電廠,救出人質和掃雷等行動。

基本操作

十字鍵：	指令的選擇／前進／後退／左轉／右轉
START：	開始／暫停／中斷播放 CG
L 鍵：	左水平移動
R 鍵：	右水平移動
X 鍵：	轉變視點
Y 鍵：	投出爆彈
Z 鍵：	發射大型飛彈
A 鍵：	發射小型飛彈
B 鍵：	發射機關炮
C 鍵：	加速

CONTROL A／B：水平移動和回轉的設定

按鍵	CONTROL A	CONTROL B
十字鍵：	回轉	水平移動
LR鍵：	水平移動	回轉
HARD／EASY：	難易度調整，留意EASY	只能玩到4 LEVEL為止
RETURN TO MAIN：	回到MAIN MENU	

我的名字是格爾．史頓，AMOK星上的最強傭兵。

N.O.N.L.U.N.公司和A.Z.T.K.公司這二大企業引發的長期戰爭，在經過了47年之後終於結束了。不過……

那天，稱為「事務所(BUREAU)」的軍事組織僱用了我。

所謂「事務所」其實是指一個為僱兵,賞金獵人介紹暗殺和恐怖活動等特殊工作的軍事組織，他們的目的是令二大企業再度開戰。

我只是傭兵，只知道為了金錢，到那裡便到那裡，將眼前阻礙我的敵人消滅。

MAIN MENU

PLAYERS： 在接上兩個手制時才可以選擇，可設定為1P，2P或1ON1對戰。

OPTIONS： 可以開啟OPTION MENU。

*START GAME：*選擇後便會自動進入遊戲。



■ 2P是分割畫面

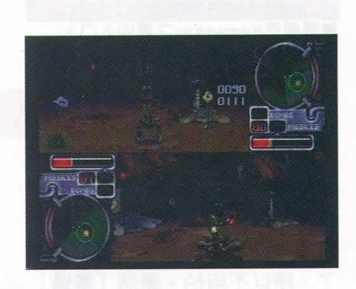
OPTION MENU

PASSWORD： 輸入PASSWORD用，可以在中途開始遊戲

*MUSIC TEST：*可以播放遊戲中的BGM

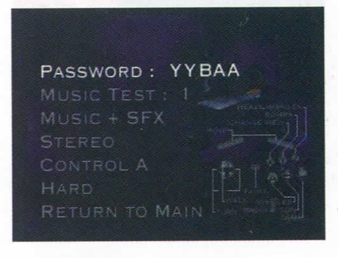
*MUSIC／SFX：*音樂,效果聲的設定

*STEREO／MONO：*立体聲或單聲道的設定



PASSWORD

遊戲難易度是HARD的話，LEVEL 3,LEVEL 5~8開始前會有PASSWORD顯示。在OPTION MENU中選PASSWORD，輸入後選START GAME便能從該LEVEL開始遊戲。





遊戲難易度和MISSION的關係

遊戲難易度	MISSION(作戰)
LEVEL 0	登陸作戰
LEVEL 1	MISSION 1 PHASE 1
LEVEL 2	MISSION 1 PHASE 2
LEVEL 3	MISSION 2 PHASE 1
LEVEL 4	MISSION 2 PHASE 2
LEVEL 5	MISSION 3 PHASE 1
LEVEL 6	MISSION 3 PHASE 2
LEVEL 7	MISSION 4 PHASE 1
LEVEL 8	MISSION 4 PHASE 2

SECRET AREA

在每版之中，都有一定數量的「SECRET AREA」(在地圖上看不到的地區)存在，這些地區必須以武器攻擊才會有出入口出現。所以留心牆壁,山崖等地，以武器攻擊可疑的地方吧！



指令內容

在每一個LEVEL開始前，都會有該LEVEL的完成條件和目的，由於每個LEVEL的完成條件都不盡相同，而且其中有些目的並非必須全部完成，只須完成特定的條件就可以過版，請務必要看清楚。



傳送點

在「傳送點」上通過便會在一瞬間到達版圖的另一處地方，而「傳送點」一共有兩種，白色的只能作單向傳送不能返回原來地方；而其他顏色的則能傳送往顏色相同的「傳送點」，並且能在兩處地方之間來回往返。





POWER UP ITEM一覽

攻擊POWER UP ITEM：



小型飛彈

小型，沒有追蹤性能，攻擊力並不高。單發，取得可增加十發



大型飛彈

單發，破壞力大，有追蹤性能但彈速慢。不適宜用來對付高機動力的敵人。取得可有五發。



炸彈

投向敵人後2至3秒便會爆炸，能利用爆風攻擊複數的敵人，也能引爆地雷。取得可有五發。



速射砲

比普通機關砲快五倍，取得後有300發可使用，可累積，可和貫通彈併用。



貫通彈

破壞力比普通機關砲強，取得後有300發可使用，可累積，可和速射砲併用。



POWER GUN

具有壓倒性的攻擊力，兼具了貫通彈與速射砲兩者性能，但只在最終MISSION出現，A.Z.T.K.公司的新武器。

防禦POWER UP ITEM



EXTRA ENEGRY

回復BATTLE WALKER的能量(生命力)，如能量值已到上限便無法取得。



RESTORE ENEGRY

回復BATTLE WALKER的能量(生命力)到最大值，如能量已到上限便無法取得。



EXTRA DAMAGE CAPACITY

取得後能增加能量值的最大值。



FULL ENEGRY

取得後能一口氣把能量增加至極限，但超過本身最大值的能量(生命力)在消耗後是不能回復的。



NORMAL SHIELD

在四周張開令一切攻擊無效的護罩，但只能維持短時間。這時能量值會呈藍色，在快將失效時閃爍，消失後回復成紅色。



FULL SHIELD

NORMAL SHIELD的強化版，能維持長時間。





初戀情人節

不分同級，上級定下級生的戀愛模擬遊戲



私立桃山高等學校普通科，全校學生人數約六百人。在學術方面沒有特別的成就，在運動方面也沒有出色的表現，沒有任何特徵，只不過是普通的高校。

身為這所高校的一年級生時，沒有特別的事情發生過，沒有幹過任何豐功偉業，做事沒有任何目標，只是時間漠然地從自己的身旁溜過……

二年級編班時，青梅竹馬的織田夏澄和齊藤綾，還有一年級時臭味相投的高橋寬久和立花純介，跟自己編入同一班中……

由這時起，有什麼東西正慢慢地改變中……由多年前畢業的一天起直到現在，當時的光景每每會浮現在自己的腦海中。

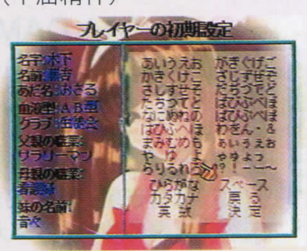
基本說明

遊戲一開始，電腦會要求玩者輸入主角的初期設定。所屬部活（CLUB）分別有籃球、游泳、排球、体操、網球、烹調、輕音樂、啦啦隊、美術和學生會可供選擇。體育系的部門會有兩月一度的練習賽，每年亦會有一次全國大賽舉行。文化系方面則有文化祭。

父親的職業可從SALARY MAN、社長、自營業（個體戶之類）、傳媒界、運動家、演員和醫生中選一。

母親的職業則可選家庭主婦、社長、自營業、新聞從業員、演員、兼職或護士。

進入遊戲畫面在日期欄之下顯示了玩者的能力值，由上至下分別是疲勞度、文化值、容貌、運動力、金錢和根性（不屈精神）。



遊戲有分平日和自宅模式，平日玩者要先定下一週的目標，請參考下表：



文化＋硬派	文化↑↑、容姿↓、體育↓、根性↑、體力↑
超文化＋硬派	文化↑↑↑、容姿↓↓、體育↓↓、根性↑↑↑、體力↓↓↓
文化＋軟派	文化↑↑、容姿↑、體育↓、根性↓、體力↓
超文化＋軟派	文化↑↑↑、容姿↑↑↑、體育↓↓、根性↓↓、體力↓↓↓
體育＋軟派	文化↓、容姿↑、體育↑↑、根性↓、體力↓
超體育＋軟派	文化↓↓、容姿↑↑↑、體育↑↑↑、根性↓↓、體力↓↓↓
體育＋硬派	文化↓、容姿↓、體育↑↑、根性↑、體力↓
超體育＋硬派	文化↓↓、容姿↓、體育↑↑↑、根性↑↑↑、體力↓↓↓
課外活動	各部活有不同參數
兼職	文化↓、容姿↑↑、體育↓、根性↓、體力↓↓↓
体息	文化↓、容姿↓、體育↓、根性↓、體力↑↑↑

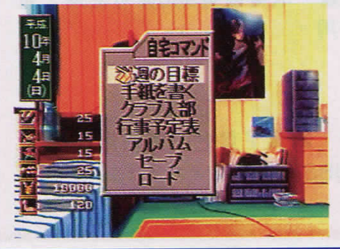
午休時間

星期三和星期六會出現的模式。

校內移動：可在校內各處遇到不同人物，其中到新聞部可買到角色的情報（包括電話號碼）和對自己的評價。到放鞋箱則可放下自己寫的情信。

溫習、運動指令：比平日實行的更具效果。

跟秤決勝負：和竹中秤玩骰子遊戲，勝了的話會令金錢增加，相反則減少。





人物介紹



前田麗香：富家千金小姐，但其雙親忙於工作而忽略照顧其生活。經常擺出一副強硬的態度，為人反復無常，其實她是不甘寂莫，本身會有其可愛之處。麗香的家是占據全安土町達五分一的大豪邸。網球的水準達全國水平，亦很喜愛繪畫，雖然對此一點才能也沒有。

身高：163cm　　誕生日：6月2日
体重：50kg　　星座：雙子座
三圍：85／58／90（cm）　　特長：網球、小提琴
血型：AB型　　興趣：古典音樂、繪畫



織田夏澄：是主角在幼稚園時期的舊相識。性格活潑在女同學之間人緣亦很好。十分照顧主角的生活，但並非一種戀愛感情，只是當他是弟弟一樣看待吧了。自少便喜愛烹任，幾乎任何一種家庭料理也難不到她。

身高：160cm　　誕生日：7月12日
体重：47kg　　星座：巨蟹座
三圍：78／60／80（cm）　　特長：料理
血型：A型　　興趣：戀愛小說、少女漫畫

松平葉子：富正義感，討厭被歪曲的事，亦不容忍自己置受困擾的人於不理，非常的愛管閒事，喋喋不休頑固的性格。本身有其家庭式女子之處。

身高：160cm　　誕生日：4月15日
体重：52kg　　星座：牧羊座（白羊座）
三圍：79／60／84（cm）　　特長：算盤、書道
血型：A型　　興趣：讀書、編織



武田雪惠：主角的鄰居，是他自幼便憧憬的「姐姐」，但她基本上只當主角是弟弟一樣。性格穩重精明，但遇到煩惱事卻不會找人商量，導致自己陷入過份沉思的狀態。是新体操部的名人，為得最後的選手權而每日練習無間。

身高：162cm　　誕生日：12月20日
体重：49kg　　星座：射手座（人馬座）
三圍：82／57／86（cm）　　特長：柔軟體操、掃除
血型：O型　　興趣：推理懸疑電影

毛利麻美：任性樂天愛說話的性格，喜愛流行的東西。有點散慢，今朝有酒今朝醉的類型。比主角少一年，對學校和藝能界的流言蜚語至為熟悉，學術方面卻完全一竅不道。

身高：153cm　　誕生日：10月14日
体重：41kg　　星座：天秤座
三圍：76／55／76（cm）　　特長：收集情報（情報收集）
血型：O型　　興趣：FASHION、泳術



真田春菜：主角妹妹的朋友，經常到主角之家遊玩，很久以前已視主角為兄長。想不到進入藝能界後能成為受歡迎的偶像之一。性格開朗永遠都精神奕奕，喜愛毛公仔和可愛東西的少女。

身高：153cm　　誕生日：3月12日
体重：38kg　　星座：雙魚座
三圍：75／55／76（cm）　　特長：演技
血型：O型　　興趣：歌



伊達櫻：日本舞蹈名家的長女，自三歲時即接受日本舞蹈的嚴格強制訓練亦毫無怨言。小學高學年時接受叔母關於琴技的教導，現在亦頗有成績。

身高：164cm　　誕生日：3月14日
体重：49kg　　星座：雙魚座
三圍：81／58／85（cm）　　特長：日本舞、琴、結他
血型：B型　　興趣：散步、茶道、結他



大友千秋：自幼即體弱多病，是病院的常客。性格內向缺乏自信心。喜愛閱讀，企望終有一天會成為戀愛小說中的女主角，但因為膽小的關係遲遲不敢踏出戀愛的第一步。

身高：152cm　　誕生日：9月2日
体重：37kg　　星座：處女座
三圍：73／54／83（cm）　　特長：記憶、鋼琴
血型：AB型　　興趣：讀書、新音樂、浪漫電影



島津繪里：雖然和主角不相識，但卻因某種原因知道他的事。從小學習新體操，已有相當水準，礙於怯場未能在大型比賽中留下好成績。和同屬體操部的雪惠相當要好，並當她是姐姐一樣。

身高：152cm　　誕生日：6月8日
体重：43kg　　星座：雙子座
三圍：77／56／80（cm）　　特長：新體操
血型：A型　　興趣：流行歌、青春電影



齊藤綾：和夏澄是親密的朋友，亦跟主角自小相識。和主角有一種微妙的友情，會跟他相談，間中亦會開其玩笑。男性化的女子，擅長運動。由小學校起便一直玩籃球，位置是POINT GUARD，一年級時成為校隊的正選。

身高：165cm　　誕生日：12月2日
体重：52kg　　星座：射手座（人馬座）
三圍：80／62／85（cm）　　特長：籃球
血型：O型　　興趣：運動、讀書



？？？：主角之妹。遊戲中可以跟她約會以消除疲勞，究竟會不會跟她發生超兄妹的關係呢？

身高：不明　　誕生日：不明
体重：不明　　星座：不明
三圍：不明　　特長：不明
血型：不明　　興趣：不明



不曉變身的五人戰隊

ANGEL BLADE NEO TOKYO GUARDIANS

自古以來，企圖征服世界的邪惡組織、瘋狂科學家和超能力者，甚至從遠古中甦醒的怪獸和外星來客，曾幾度襲擊東京。不過最後他們終會失敗。

西曆2020年，維持東京治安的特殊部隊．警察廳特別搜查局第六課和企圖征服日本的邪惡組織「桔梗屋」之間，開始了關乎東京霸權的戰鬥鬧劇。



特搜六課隊員介紹

赤塚夏希：有大家姐風範在特搜六課內擔當領導者之位。一旦下定決心便勇往直前，因而被冠以「彈丸（子彈）娘」的稱號。不過她亦是個毛公仔狂熱者，有其少女趣味的一面。

青山玲子：以她沈着冷靜的性格和模特兒水準的格調，可稱得上是一名超級淑女。她無論對自己和他人都有嚴格的要求。非常的喜愛動物，談起其愛貓「咪仔」（ミイちゃん）的事便失去平時冷靜的一面。

桃井みさ：六課的「笑話製造者」。因其食物不離手的個性，被人稱為「食欲魔人」。感情起伏激烈，自己有其獨特的處事準則，形成自我中心的性格。是爆炸品處理的專家。

綠川翔大：看見稍為性感的場面即鼻血長流的超純情少年，為此即成為特搜六課眾人的「玩具」。為人優柔寡斷缺乏霸氣，做什麼也沒有自信。烹任等家務乃係他的得意絕技，專用武器是超級平底鍋。

黃河夏琴：和翔大一樣是特搜六課的新成員，在部隊中最年少。意志堅定，擔當制止同伴胡亂行為的重要角色。有着朝氣勃勃向前看的性格，是六課內「最正經」的一人。運動神經超卓，尤其是行動非常快速。

白石さえこ：被稱為「警察組織有史以來的才女」，因為對警察高層的權力鬥爭全無興趣，才轉任往「危險的集團」特搜六課。對夏希等隊員是一名溫柔的大家姐，理解者，亦是恐怖的上司。

關於SAVE

遊戲的儲存方法有兩種，一種是普通存入記憶卡的方法，另一種是稱為「QUICK MEMORY」的方法。後者比較快速，但按下RESET或關閉電源是會令記憶消失的。在這個遊戲中，只要同時按下SELECT＋START＋L1＋L2＋R1＋R2（至少一秒）的話是會進行「SOFTWARE RESET」。RESET後會返回標題畫面，在這情況之下，玩者是可以選擇用QUICK MEMORY或普通SAVE再開遊戲。

關於道具

在地圖中玩者只要將棋子移入一些「可疑地點」，是可能會取得道具的，介紹如下：

TAIRYO君A（タイリョ君A）：回復少許HP。必需AP（ACTION POINT）2。

TAIRYO君B（タイリョ君B）：回復大量HP。必需AP3。

EPIN Z（エーピン）：補充AP。必需AP0。

命之母X（命の母X）：為不能戰鬥的同伴恢復生氣。必需AP2

戰斧導彈（トマホーク）：投向敵人的攻擊品，要到遊戲中盤以後才可取得，威力驚人。必需AP8

手榴彈：投向敵人攻擊。必需AP3。

炸藥（ダイナマイト）：手榴彈的強力版！必需AP3。

謎之遙控器（謎のリモコン）：會在地圖的某地爆發。必需AP0。

關於必殺技的陣式

必殺技的使出乃係將特定的隊員排成特定的陣式，再一同花費特定的AP，對單數或複數的敵人發出強烈的一擊。今期將介紹四種較厲害的必殺技。

WAVE SHOT：みさ和夏希必需處於特定的位置，第三位則是其他任何一名隊員。必需AP3。

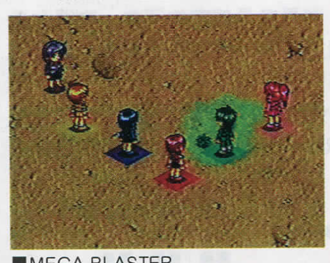
DOKIMEMO．FORMATION：翔大和三位同伴發動的必殺技。必需AP4。

MEGA BLASTER：全員所使出的必殺技。五人必需處於特定的位置。必需AP4。

STAR VANISH：同是全員的必殺技。五人必需處於特定的位置。必需AP7。


■WAVE SHOT


■DOKIMEMO．FORMATION


■MEGA BLASTER


■STAR VANISH

序盤至習得STAR VANISH的故事簡介

去吧青春！新加入隊員的新工作

新加入的隊員黃河真琴和綠川翔大正式向白石さえこ報到，才知道自已身負重任，要保衛全日本的安全，並從螢幕中見到其他三名舊隊員正和桔梗室一夥人對峙着。這一話，只要消滅所有戰鬥員即可過版。完成後，各新舊隊員會互相介紹。



奇跡的逆轉！無敵的必殺技！

特搜六課為了應付桔梗室的新攻勢而排練了幾款新必殺技。訓練過後四名女隊員會到浴堂浸浴，其間真琴和·ミミ居然拿翔大和さえこ來開有味玩笑，適時さえこ的樣貌在浴堂的通訊屏幕中出現…。當大家再度練習MEGA BLASTER這種必殺技時，桔梗屋司令左京突然出現在他們面前。首先要對付敵方的先頭部隊，清場後左京會再派出緩軍另加試作機械人RX一件，交手後發覺一般攻擊對它無效，只有MEGA BLASTER才可消滅它。



我是男子！燃燒翔大的意氣！

這集一開始便是翔大的回憶片段，講及他為了改變其懦弱的性格，便志願是加入特搜課，可是他現在雖身為特搜隊員之一，情況似乎沒有什麼改變。某天，翔大正為此事煩惱的事候，突然收到總部發出的消息，謂桔梗屋的戰鬥員正集結於中央街道，似乎要襲擊當地的銀行。正巧翔大就在附近，即孤身守衛銀行。本版切忌衝入敵陣，只需待在銀行附近逐個擊破即可。未幾，當援軍出現之時正是過版的時候。經過這次事件，一眾女隊員終於對翔大有所改觀。



集體大亂鬥！賞花之戰鬥！

這天さえこ交了一個很重要並且很危險的任務予翔大和真琴，就是到公園霸占賞花的場所。據她所說，這是賭命的決鬥，並謂不少人曾為此而倒臥於櫻花樹下的血泊之中云云。當二人到達公園後，發覺左京會跟他們搶奪賞花的位置，原來左京認為這樣會對大眾市民做成心理傷害，導致社會荒廢。他會派出戰鬥員衝擊公園，雖然敵人眾多，但合二人之力應可在敵人進入公園前全滅敵方。



離家出走的小貓咪

某日玲子突然大失常性，工作方面頻頻出錯不特止，看來更是憂心重重，究其原因其實是她家的小貓「咪仔」遍尋不果的緣故。さえこ見長此下去不是辦法，即着六課全員去巡邏，本意卻是給她們尋貓的機會。一番搜索之下終於發現貓蹤，原來牠正被一群野狗「圍攻」着。今次任務是要趕走那群野狗，記着要在發動攻擊之後的一回合內收拾所有狗隻，否則牠們會狂性大發，攻擊力大增。



彌生之戀 在人偶之下淡泊的的思慕（前後編）

傳說女孩子只要在巨大人偶（不必深究）的腳下等待心儀的對象並向他表白心跡，這對情侶便會得到永遠的幸福。對左京一片痴心的彌生本來對告白一事有點猶疑，得到戰鬥員的鼓勵，終於決心向左京求愛，不巧卻遇上特搜隊等人…。戰鬥一只要連打按鈕即可過版。戰鬥二彌生重組攻擊，曾經鼓勵她的戰鬥員卻臨陣逃亡，玩者只要收拾餘下的小卒（或繞道蹂躪彌生）即可過版。戰鬥後留下這個（足部）受傷的女人，其後左京會來揹她走，彌生終於得償所願了。



起死回生！驚異的新必殺技！

還記得第二話的試作機械人吧。今集講及右京利用類似的機械人改良型對付特搜六課，它有反射MEGA BLASTER的能力，所以六課隊員也拿他沒辦法。經此一役，特搜六課改良了裝備，並開發了新的必殺技

STAR VANISH。強化了的戰隊AP值達8，所以敵方戰鬥員的級數免不了加強了的，而機械人則要用STAR VANISH收拾了才可過版。



大危機？危險陷阱的招待！

一開場遊戲便交代了桔梗屋的支配者，黑木桔梗委派了黑木右京（左京的孖生兄弟）去輔助左京。

之後畫面會轉到桔梗屋的基地，這是由荒廢的空室改建而成。根據左京的解說，他是不希望為民家帶來麻煩，另外亦不會浪費地球的資源，桔梗屋真是環保的邪惡組織呀！另一方面，特搜隊收到線報，即到上址進行調查。

戰鬥一中，玩者要派隊員逐間搜查每個房間，並派員踏上每個房中的按鈕（要相應各人制服的顏色）後，盡頭的大門才會打開。進入戰鬥二後，終於可跟司令左京交鋒了，想不到他的實力是如始不濟，正當要給他最後一擊時，突然天崩地裂，原來是右京來打一聲招呼便走了，而左京和他的副官彌生亦乘機退下，只留下一面迷惘的特搜隊員和慘遭破壞的基地。



雙重故事發展AVG第二彈

今年初一月發售的SATURN用軟件《EVE BURST ERROR》，自發售以來，她的MULTI SITE冒險系統即廣受好評。同樣是在電腦版有很多支持者的元十八禁作品《DESIRE》，在不久的將來會以全新面目和大家見面（現在開發完成度達60%以上）。作畫方面會大幅加強，亦滿載大量動畫，總括來說即是電腦加強版。

DESIRE

AVG
製造商：IMAGINEER
發售日期：9月發售予定
售價：6800日圓
MEM
SEGA SATURN

故事背景

「DESIRE」，欲望……世界有數的大財閥，GRANDCHESTER財團，在南海建設了巨大的研究設施。表面上稱之為「為保存環境而建的設施」，實際的事態卻是個謎。身為技術主任的誠，為着曾發生了因意外而死亡的事件，而向總監督，瑪瑙拿（マルチナ）提出中止研究的勸諫。其時，一名新聞記者試圖進入這個黑盒調查事件的真相。阿魯巴．米道高（アルバート．マクドガル），亦係誠的戀人，她其實很擔心阿魯的事……

數日後，阿魯到達「DESIRE」的機場。應該在那迎接他的誠遲遲未到，悶到發慌的阿魯隨便走到海岸散步，給他發現倒臥於海濱上的少女。少女除了記起她的名叫「天娜」（ティーナ）之外，其他的記憶已一概消失了。另一方面，趕到機場等候阿魯的誠，接到瑪瑙拿的傳呼，並聽取了有關島上出現了間諜，有人策劃妨害研究計劃的情報。

設施內接二連三發生的事件，誠和阿魯交錯的關係，研究所之謎，還有，天娜。孤島，欲望，正卷入這個命運的旋渦之中。

人物介紹

阿魯巴．米道高



遊戲的男主角，愛稱「阿魯」，二十四歲的美籍SNT社新聞記者。具有強烈的正義感，永遠勇往真前的性格。因為這種性格，時常做出大膽的行徑。有刺繡這種意外的嗜好。在三番四次採訪申請之下，他才獲得進入「DESIRE」的許可。當然再會戀人，誠，對他來說是一件樂事，但純粹作為一名新聞記者，他對披上了神秘面紗的研究所更感興趣。但是，二人在島上獨處的時間不多，此外，他與少女天娜在海濱的相會，令他的命運遭到很大的改變。津久井教生配音。

天娜



倒臥於海岸後得到阿魯救助的少女。除了名字之外喪失了所有記憶，但似乎因為某種原因而受到狙擊，但她總是一副不在乎的樣子。看上去好似只有十二三歲，性格上更加是天真無情，妙在她有其早熟之處。自稱阿魯的戀人，若阿魯不和她玩便很不開心。三圍：秘密。川上友子配音。

誠．泉美



遊戲的女主角，二十四歲的日本人才女。雖擁有男性的名字，卻有其彬彬有禮，謙虛朴實的一面。但是被天娜稱為「嬸嬸」的時候，即很意外地孩子氣的跟她鬥氣。她和阿魯的關係是屬情侶，這種關係是設施內眾所周知的事實。原本她要寄信遊説阿魯不要採訪研究設施，但她深知這只會刺激他的記者專業精神才放棄了。她熱切期待與阿魯的相會，不過繁忙的事務是個很大的障礙，這才是最令她焦慮不安的。三圍：B82W59H86。冰上恭子配音。

DOCTOR基治（ドクター．ゲーツ）

研究所付屬診療中心工作的醫師，非常之頑固。國籍年齡不詳，謎的人物。對天娜似乎很有興趣，有意把她留在診療中心。青野武配音。



麗子・草　（レイコ・クサナギ）



瑪瑙拿的美藉秘書（二十五歲），又是誠的親密朋友。在「DESIRE」負責照顧阿魯，擔心他和誠那種若即若離的關係。傳聞她的酒品很差。三圍：B86W60H89。山口由里子配音。

卡絲美・M・GRANDCHESTER（カズミ・M・グランチェスタ）



經營「DESIRE」，是GRANDCHESTER財團會長的孫女，意大利藉二十三歲。對於為視察和採訪「DESIRE」而來的阿魯，採取不甚合作的態度。決不給外人窺探其內心深處。三圍：B83W56H85。王川紗己子配音。

CHRISTINE・謝伯特（クリスティ・シェパード）



意大利藉的二十八歲女性，擔任研究所內的總務，對於數據處理達到A級的水平。第一次見阿魯是接待他的時候。賢淑而有知性的女性，但傳聞她經常引來狂風浪蝶。三圍：B87W59H88。田中敦子配音。

絲樂皮亞・布拉薩（シルビア・ブラザー）



「DESIRE」的格納庫整備士長，二十二歲意大利藉。無論在肉体和精神方面都很男子氣，願望成為戰機機師。她本人自稱捨棄了女兒身，但對此總抱有種難以言喻的情意結。爽爽朗朗的性格和阿魯很合得來。三圍：B92W58H89。夏樹リオ配音。

瑪瑙拿・T・史汀拉多比治（マルチナ・T・ステラドビッチ）



「DESIRE」的俄羅斯總監督，人稱史汀拉教授。過去曾有過喪夫失女的不幸遭遇。兼備冷靜和知性，偶有表現其感性的時候。對於「DESIRE」的設施實行徹底的神秘主義，討厭傳媒界的人，卻不知為了什麼原因接受阿魯的採訪要求，對他也懷有一份好感。說到研究方面，著實不顧任何危險，燃起這份異常執着的原因是？有關她的一切都是一堆謎團。三圍：B87W60H88。池田昌子配音。

艾莉娜・芭索華（エレナ・フランソワ）



在研究所付屬診療中心工作的法國藉護士，十八歲。基治的養女，因其可愛的外表而在「DESIRE」內有不少擁護者。三圍：B85W57H87。こおろぎあとみ配音。

謝莉路・查道力（シェリル・シャトレート）



二十二歲的巴西籍的「DESIRE」研究員，擁有數學，物理的博士稱號。學生時代的論文得到很高的評價，現職於「DESIRE」。因為混有四分一的黑人血統，所以她的皮膚呈淺黑色。羨慕誠能成為阿魯的戀人。三圍：B85W58H97。西村因配音。

加以魯・K・加治（カイル・K・カーツ）



「DESIRE」的研究職員。空手道和柔道的專家，格鬥技達第十二段。自從第一日和阿魯惹起事端以來，每次跟他見面即互相仇視。另一方面，又對誠展開猛烈的追求。松本保典配音。

MULTI SIDE SYSTEM

一件事情用兩個不同的視點觀覽，即是這個系統的精要所在。大家所熟悉在《EVE》曾出現過的系統，經過運用在《DESIRE》之上，和前作相比是有若干地方有所不同。《EVE》中，其中一位主角的劇情不進展至某一程度，另一方是不可能再發展下去的，做成換碟頻頻的情況。不過在《DESIRE》之中是沒有這種的制約，玩者可以一口氣將其中一位主角攻略直至爆機為止。當然，玩者亦可隨時切換兩位主角的視點。只有玩齊他們的所有劇情，才會見到真正的ENDING，這可說是解開所在謎團的真正結局。









出招

☆可在空中使用

SPIDER MAN




招式	指令
WEB BALL	↓↘→＋P ☆
SPIDER STAINK	→↓↘＋P
WEB SWING	↓↙←＋K ☆
WEB THROW	→↘↓↙←＋P
HYPER COMBO	
MAXIMUM SPIDER	↓↘→＋PP ☆
CLAWER ASSAULT	↓↘→＋KK
AIR COMBO 開始技	站立 中P

CAPTAIN AMERICA



招式	指令
SHIELD SLASH	↓↘→＋P ☆
（輕P下段、中P上段、重P斜上）	
STARS & STRIPES	→↓↘＋P
CHARGING STAR	↓↘→＋K
HYPER COMBO	
FINAL JUSTICE	↓↘→＋PP
HYPER CHARGING STAR	↓↘→＋KK
HYPER STARS & STRIPES	→↓↘＋PP
AIR COMBO 開始技	站立 中P或蹲下 重P

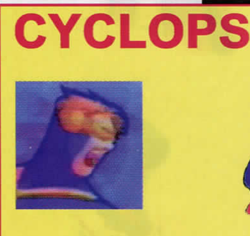
WOLVERINE



招式	指令
BERSERKER BARRAGE	↓↘→＋P
TORNADO CLAW	→↓↘＋P
DRILL CLAW	任何方向＋中P＋輕K ☆
HYPER COMBO	
BERSERKER BARRAGE X	↓↘→＋PP
FATAL CLAW	→↓↘＋KK ☆
WEAPON X	→↓↘＋PP
AIR COMBO 開始技	站立 重K



CYCLOPS




招式	指令
OPTIC BLAST	↓↘→＋P ☆
RISING UPPERCUT	↓→↘＋P
CYCLONE KICK	↓↙←＋K
RUNNING NECKBREAKER DROP	←儲→＋K
HYPER COMBO	
MEGA OPTIC BLAST	↓↘→＋PP
SUPER OPTIC BLAST	↓↘→＋PP ☆
AIR COMBO 開始技	站立 中P

HULK



招式	指令
GAMMA TORNADO	→↘↓↙←＋P
GAMMA SLAM	↓↘→＋P
GAMMA GHARGE	←儲→＋K
對空 GAMMA GHARGE	↓儲↑＋K
HYPER COMBO	
GAMMA WAVE	↓↘→PP
GAMMA GRASH	↓↙←＋PP
AIR COMBO 開始技	站立 重K或蹲下 重P

SHUMA GORATH




招式	指令
MYSTIC STARE	←儲→＋P ☆
MYSTIC SMASH	←儲→＋K
DEVITALLIZATION	接近敵人→↘↓↙←＋K
HYPER COMBO	
CHAOS DIMENSION	↓↘→＋PP，近敵後按中
（需要3行能量）	或重攻擊
CHAOS SPLIT	↓↘→＋KK
AIR COMBO 開始技	站立 中K

BLACK HEART




招式	指令
DARK THUNDER	←↙↓↘→＋P
INFERNO	→↘↓↙←＋P
HYPER COMBO	
ARMAGED DOM	↓↘→＋PP
JUDGEMENT DAY	↓↙←＋PP ☆
HEART OF DARKNESS	↓↘→＋KK
AIR COMBO 開始技	站立 中P

OMEGA RED



招式	指令
CARBORUNDUM COIL ※	↓↘→＋P ☆
DEATH FACTOR	使用※捕捉敵人後連按P ☆
ENERGY DRAIN	使用※捕捉敵人後連按K ☆
OMEGA STRIKE	↓↘→＋K
HYPER COMBO	
OMEGA DESTORYER	↓↘→＋PP
OMEGA SMASH	空中↓↘→＋PP
AIR COMBO 開始技	站立 中P



憲磨呂



招式	指令
SUPER FANTASTIC TREASURE	↓↘→＋P ☆
GREAT FIGHTING JUMP	↓→↘＋P
ROLLING POWERFUL ARMS	↓↘＋＋K
HYPER COMBO	
HYPER STRONG MIRACLE TREASURE	↓↘→＋PP
ULTRA VARIETY PRIVATE MEMORY	↓↘→＋KK
ULTIMATE GRAND CHAMPION JUMP	→↓↘＋PP
AIR COMBO 開始技	站立 強K



龍



波動拳	↓↘→＋P ☆
昇龍拳	→↓↘＋P
龍卷旋風腳	↓↙←＋K ☆
HYPER COMBO	
真空波動拳	↓↘→PP ☆
真空龍卷旋風腳	↓↙←＋KK
■已證實有 真・昇龍拳	
AIR COMBO 開始技	蹲下 強P

KEN



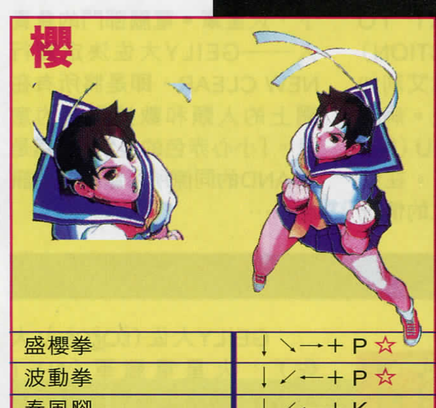
波動拳	↓↘→＋P ☆
昇龍拳	→↓↘＋P ☆
龍卷旋風腳	↓↙←＋K ☆
HYPER COMBO	
昇龍裂破	↓↘→＋PP
神龍拳	↓↘→＋KK
■已證實有疾電迅雷腳	
AIR COMBO 開始技	蹲下 強P

豪鬼



豪波動拳	↓↘→＋P ☆
豪昇龍拳	→↓↘＋P
龍卷斬空腳	↓↙←＋K ☆
阿修羅閃空	→↓↘(←↓↙)＋PPP(KKK)
天魔空刃腳	空中↓↘→＋K
HYPER COMBO	
滅殺豪波動	↓↙←＋PP
滅殺豪昇龍	↓↘→＋PP
天魔豪斬空	空中↓↘→＋PP
AIR COMBO 開始技	蹲下 強P

櫻



盛櫻拳	↓↘→＋P ☆
波動拳	↓↙←＋P ☆
春風腳	↓↙←＋K
HYPER COMBO	
亂櫻	↓↘→＋PP
真空波動拳	↓↙←＋PP
春一番	↓↙←＋KK
AIR COMBO 開始技	蹲下 強P

火引彈



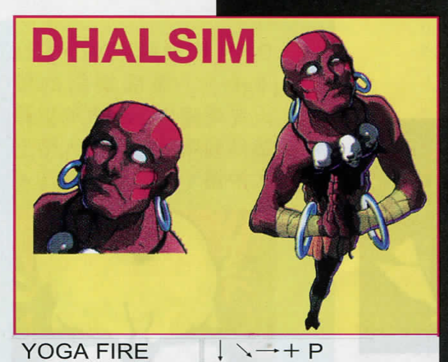
我道拳	↓↘→＋P
晃龍拳	→↓↘＋P
斷空腳	↓↙←＋K
我是火引、多多指教	↓↘→＋K
HYPER COMBO	
震空我道拳	↓↘→＋PP
晃龍烈火	↓↘→＋KK
必勝無賴拳	↓↙←＋KK
AIR COMBO 開始技	蹲下 強P

春麗



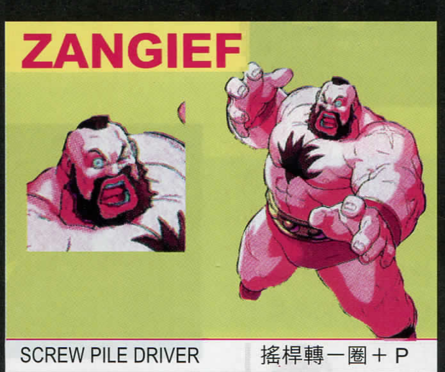
氣功拳	←↙↓↘→＋P
天翔腳	→↓↘＋K
百裂腳	K連打 ☆
旋圓蹴	→↘↓↙←＋K
HYPER COMBO	
氣功掌	↓↘→＋PP
千裂腳	↓↘→＋KK
霸山天翔腳	→↓↘＋KK
AIR COMBO 開始技	站立 強K

DHALSIM



YOGA FIRE	↓↘→＋P
YOGA FLAME	→↘↓↙←＋P
YOGA BLAST	→↘↓↙←＋K
YOGA TELEPORT	→↓↘(←↓↙)＋PPP(KKK)
YOGA INFERNO	↓↘→＋PP
YOGA STRIKE	↓↘→＋KK
AIR COMBO 開始技	站立 中P

ZANGIEF



SCREW PILE DRIVER	搖桿轉一圈＋P
DOUBLE LARIAT	PPP（KKK）
FLYING POWER BOMB	←↙↓↘→＋K
BURNING FLAT	→↓↘＋P
AERO RUSSIA SLUM	→↓↘＋K
FINAL ATOMIC BUSTER	搖桿轉一圈＋PP
AIR COMBO 開始技	蹲下 中P

BISON



PSYCHO SHOT	←↙↓↘→＋P
PSYCHO FIELD	→↘↓↙←＋P
DOUBLE KNEE PRESS	←↙↓↘→＋K ☆
HEAD PRESS	↓儲↑＋K ☆
飛行	↓↙←＋KK ☆
HYPER COMBO	
PSYCHO CRUSHER	↓↘→＋PP ☆
KNEE PRESS NIGHTMARE	↓↘→＋KK
AIR COMBO 開始技	站立 強P





《VIRUS》由SEGA、HUDSON、AVEX三間公司共同制作，是今個夏天令人期待的冒險遊戲。遊戲的視覺畫面融合了電腦畫像和動畫畫像。人與人之間的深層心理亦從劇情中得到特筆描寫。並且使用了較少見的三枚組CD ROM的大容量。期望它能給予玩者前所未有的感受，融入新的感情。

VIRUS
穿梭於CYBERNET間之旅

AVG	製造商：HUDSON 發售日期：8月8日發售予定　售價：6800日圓
MEM	SEGA SATURN

由電腦網絡衍生的戰慄故事

故事的舞台是近未來的電腦網絡世界。人類的肉體被數據所取代，只有精神仍然生存的假想現實空間。這個世界之中，突然出現了殺人（電腦）病毒。遊戲的主角薩展（ÉTÅ[ÉW）原屬於傭兵部隊BLUE METAL隊的隊員。但是，在一次病毒掃除作戰中，BLUE METAL遭到毀滅性的打擊，除了薩展一人無傷生還外，其他隊員非死即消息不明。為了向謎之病毒復仇，他決意成為電腦犯罪搜查組織STAND（SQUAD TEAM FOR ALERT TO NETWORK DESTRUCTION）的搜查官，與他的拍檔艾莉加（ÉGÉäÉJ）一同展開調查。病毒怪物似乎和TSAINERU（ÉcÉ ÉCÉIÉã）會社有所關連。在病毒污染的情況繼續惡化的情況下，火星軍•電腦部門的負責人——GEILY大佐決定實行NEW CLEAR，即是將所有在網上的人類和數據刪除的意思。「小心赤色的怪物」，這是STAND的同僚所留給薩展的訊息……

個性的角色介紹

薩展：二十二歲的STAND搜查官，憑本能直角行動。很有克服困難狀態的能力，只不過比較衝動。正在搜尋行蹤的不明的兄長。井上和彥配音。



阿修（ÉAÉbÉVÉÖ）：白人男性的STAND研究員，二十四歲。冷靜的優秀份子，對軍人沒有好感，與薩展對立。速水獎配音。



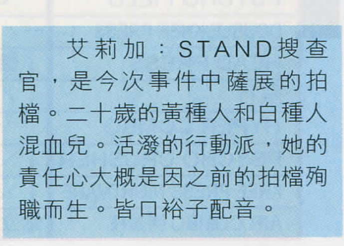
GEILY大佐（ÉQÉCÉäÅ[大佐）：火星電腦軍（NET ARMY）網絡災害對策部門負責人，五十一歲。由於搜查權的衝突，與STAND的搜查官採取對立的態度。後因某事件而變成重裝甲怪物。玄田哲章配音。

史馬林（ÉXÉ}ÉCÉäÅ[）：黑人男性的STAND搜查官，二十五歲。是薩展的競爭對手，亦是他的元同僚。，其戰鬥能力非同小可。追十谷耕史配音。



DR•麥樂頓（DR•É}ÉN ÉmÅ[ÉgÉi）：電腦網絡的權威，火星網絡史上最大的犯罪者，雖然頭腦精明，在人格上有重大缺憾。小林清志配音。





艾莉加：STAND搜查官，是今次事件中薩展的拍檔。二十歲的黃種人和白種人混血兒。活潑的行動派，她的責任心大概是因之前的拍檔殉職而生。皆口裕子配音。



MELODY（ÉÅÉçÉfÉB）：STAND專屬的具有高位人工智能的操作員。為達成任務而捨棄感情，以機械化的冷靜去接觸事物。笠原弘子配音。

SHERRIES（ÉVÉFÉäÅ[）：曾是難以對付的電腦犯罪者，她的戀人因病毒而死，即志願加入STAND。二十四歲。勝生真沙子配音。

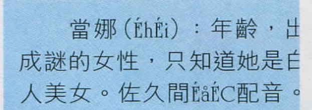


TSAINERU會社社長：他是統括了火星所有網絡的社長，為人自私自利，有意無意間迴避STAND的調查。石田太郎配音。









姬麗（ÉPÉäÅ[• ÉPÉCÉi ÉX）：可成為情報GRID中薩展的專屬操作員。開朗活潑的女性，有智慧的美人類型，確實的在背後支持薩展。

當娜（ÉhÉi）：年齡，出成謎的女性，只知道她是白人美女。佐久間ÉäÉC配音。

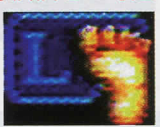
瑪麗（É}ÉäÅ[• ÉçÅ[ÉoÅ[）：可成為情報GRID中薩展的專屬操作員。開朗活潑的女性，跟薩展很合拍。



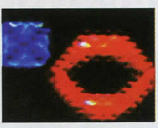
操作系統「POS（PUSH ONLY SYSTEM）」

在遊戲的冒險部分中，玩者必需要操縱畫面上的浮標用以收集情報，進行遊戲。間中會加插電影片段，場所的移動會用立體效果來表達，亦會有擴大縮小的功能。可使用的指令有八種類，除了方向鍵和開始鍵，手掣的每個按鈕都劃分了特定的功能，習慣了的話是能令玩者操縱得更快捷的。

MOVE：利用L鍵進行移動。跟着就移動浮標試試吧。可進入的地方在畫面上會有箭咀的表示。



TALK：面對人物時最重要便是談話了。按X鍵會出現口唇的ICON，這是解決事件的關鍵。



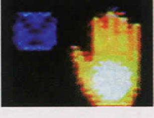
LOOK：利用Z鍵去調查自己有與趣的地方，亦即看的意思。不知下一步要怎樣行時，最好試試這個指令。



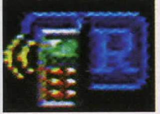
ITEM：若曾經用Y鍵去收取道具，再按A鍵則會出現道具視窗，之後只要從中選擇即可。



USE：利用Y鍵，便可用這指令（用手）去收取道具。在不能實行的場合只有訊息的顯示，而不會出現手的ICON



PHONE：這指令可使主角跟遠隔的人對話。按下R鍵便會顯示手提視象電話的螢幕，在此便要輸入電話號碼。



近未來的舞台簡介

火星—由地球逃脫人類的生活空間

由於持續的異常氣候而荒廢的地球，人類陸續從地球遷居往衛星殖民星和火星。在火星，存在着TSAINERU這間統括管理着電腦網絡系統的會社，它座擁龐大的權力。另外，遊戲的主角薩展的STAND宿舍亦身處火星。在這個時代，地球人對他們來説已算是稀有人種了。



殖民衛星—氾濫着怪異情報和人物

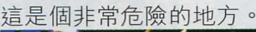
地下網絡、情報線人和奇怪的傢伙是殖民衛星的特色。這兒有收容了電腦網絡權威，DR • 麥樂頓的刑務所，滿地破爛東西的地下區，又有從某處可通往地下網絡的場所。

只要有錢便可無所不為，薩展究竟會怎樣應付這群市儈佬呢？



電腦網絡—被病毒入侵了的假想空間

這　存在着無數有不同特徵的網絡，有受到軍方管理的，也有受到TSAINERU管理的。亦有存在着不法的地下網絡。怪異的病毒事件，只會侵襲火星的電腦網絡。為了查明事件真相，薩展等人踏足這些新奇的世界。又驚又喜，其實這是個非常危險的地方。







拳皇'96

SNK的格鬥名作《拳皇'96》，其街機版推出將近一年後，終於移植至家用的PlayStation上，雖然較其他版本略為遲出（略為？），但仍不損其遊戲性，而且還加入原創模式EXTRA MODE和各項的遊戲設定，實在是KOF迷不能錯過之作。

FIG	製造商：SNK 價格：港幣398元	記憶：1 BLOCK
2P MEM	PlayStation	

移植度的比較

今次PlayStation版的《拳皇'96》，其移植度已比往年的《拳皇'95》有所進步（至少不會經常出現靈異事件）。畫面方面，除了某些招式表現有點兒粗糙之外，如果大家有留意的話，「龍虎之拳隊」的版面中，其原版裏有着三段的天氣環境變化，但PlayStation的移植版內便將它改為兩段，還有某些細地方亦因遷就容量而稍作修改；音效方面，其質素遠比SEGA SATURN版優勝，甚至可媲美原版的質量；操作性方面，由於PlayStation手掣的性能規限，所以對其操作性有一定的影響，但整體來說，平均操作已可以接受。而讀碟速度方面，首戰的讀碟時間約15秒左右，往後各戰則大約10秒，唯一垢病的地方便是在選人畫面時需要讀碟和CHECK MEMORY。至於流暢度方面，很明顯，人物的格數比起原版是有所刪減（例如TERRY能夠使用沒有出招時間的重腳……），但仍然不損其本身的遊戲性。

SURVIVOR MODE



在此模式中，玩者需要在29名角色中選擇一人進行，以一條體力的姿態，與29名電腦對手作戰，而戰鬥是採用單回合定勝負，當戰勝一回合後，體力會有若干回復。而將29人全部擊敗後，電腦則會記錄其最佳時間作為成績排名。





EXTRA MODE

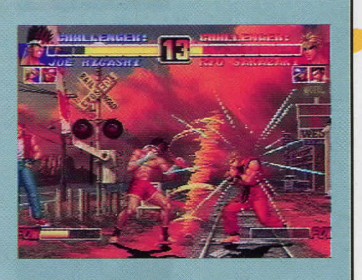


■演武畫面。



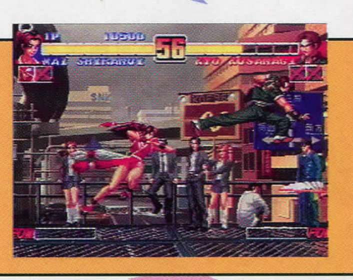
■選擇收聽遊戲中的BGM。

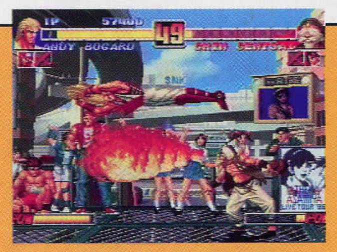
在原創模式EXTRA MODE裏，收錄了PRIVATE和MUSIC兩個項目。PRIVATE模式中，有着每位角色必殺技的出招方法和其畫面鑑賞。而MUSIC MODE模式中，則有遊戲裏各首動聽的BGM，讓玩者能夠自由選擇。



題外話

若然大家有睇開《遊戲誌》又不善忘的話，都會記得在41期中《KOF'96特異新聞》這個攻略吧！內裏有介紹很多遊戲的「BUG」，而據知此遊戲的移植版有很多地方已作過修改，所以有部份已不能使用，但確有一少部份仍保留下來，如「紅丸投FOREVER」、「向後玩奔走」和「搞出人命的八稚女」等，至於還有什麼BUG？就要留待讀者你們去發掘了！









©1996,1997 SEGA

96年推出的格鬥遊戲《東京番外地》其家用移植版《LAST BRONX》將於本月發售。有鑒於《L.B》的製作組AM#3過去的移植作如《SEGA拉你鎗斃》和《VIRTUAL ON》等都有極高的移植度。所以《L.B》真是絕對值得留意。

FIG	製造商：SEGA 發售日期：7月25日　售價：6800日圓
2P MEM	SEGA SATURN

雙碟大作，有乜攪作？



第1枚CD分別載有街機模式和對戰模式。無論人物的精緻程度、流暢的動作、甚至背景的細微之處都力求盡善盡美。決意以SATURN有限的能力，充分移植街機版的精髓。而街機的難度在日本方面被評為過高，而AM#3已宣布所有人物的程式都會重新編寫，配合3個難易度將會令電腦戰力有明顯分別。務求令每位用家都「玩得其所」。各種秘技當然全數落齊啦，最重要的是隱藏人物RED EYE將會連同新舞台「CROSS ROAD」正式出場！說到令人注目的第2枚CD SPECIAL DISC，它破天荒地使用動畫型式製作了一齣《LAST BRONX》開場片（上面的人物圖正是出自新OPENING）。裏頭將會載有各種家用版的新元素。計有以一條能源、一回合制、與3人決勝負的「SURVIVAL模式」，追求最快打爆機的「TIME ATTACK模式」和「TRAINING模式」。最後更有一個內容未明的「SATURN MODE」。


■HEY！有誰喜歡以食物互毆？



■RED EYE的招數與YOKO雷同


■新場誰揸FIT「CROSS ROAD」


■武器的殘像十分有氣勢，正！


■ 爆花！爆花！爆到你開花！



■ 向時間挑戰！TIME ATTACK



■SURVIVAL模式！隨時侯教！



■ 主題歌JAGGY LOVE由女子組合D'SECRET主唱





新連載

美少女寫真館

插圖：甲斐智久

第一章
澤渡穗乃香

身高：168CM
三圍：79、56、80CM
誕生日：5月14日
星座：金牛座
血型：O型
現住地：北海道札幌市

兼職：沒有
喜歡的東西/ 事情：購物
討嫌的東西/ 事情：粗暴的男孩子；甲由
形象顏色：粉紅色
興趣：看櫃窗

就讀學校：私立祥櫻學園高校（男女校）
所屬學部：騎馬部
特別技能：騎馬、照顧馬匹
擅長科目：生物、地理

值得懷念的事與物

物件：一直沒有交給你的交換日記
地方：一個眺望你乘車搬家的小山崗

性格特徵：

性格溫和的穗乃香很受同性喜歡，運動和成績也比較優異。不過，卻不擅長跟同年紀的男孩子交往，常常難以打開話匣子；略有戀父傾向。

初次邂逅：

小學6年級的10月至3月時同校，在一次校外活動的時候意外墮馬，你為了救她而受傷入院，以後她每天便跟一群同學一同來探望你，但一直都不敢向你道謝。為因為知道自己不擅長於跟男生交談，所以便想出要跟你交換日記，不過那日記也始終不敢交給你。











©MEDIA RINGS

SLG MEM
製造商：MEDIA RINGS　發售日期：1997年9月
售價：6800日圓
SEGA SATURN

TACTICAL FIGHTER

一人之美少女究極格鬥家育成模擬遊戲。主人翁木神瞳，要成為強者之道，必須由嚴守專人安排的日程表開始。

養育女子成為格鬥大會的優勝者

這是引導投身於格鬥技世界的主人翁「榊瞳」成為異種格鬥技大會優勝者的育成遊戲。玩者身為她的導師，要安排榊瞳的訓練日程讓她跟隨鍛練。

實際比賽時，是瞳本身的個人表現，玩者只可從旁指示。面對空手道高手以及拳擊家的時候，必須定出不同的戰鬥方針，否則是很難戰勝的。

基本畫面和其他的育成遊戲差不多，在一個房間內定下時間表，以一週為單位。從訓練、做兼職、買東西、用道具以及休息等種種行動取得平衡，才可令她的能力值上升。其他的項目包括：計算卡路里值和現有資金，以及為她決定食譜。由瞳的十五至十七歲的三年間，她的必殺技應可修得二十種以上，包括空手道和合氣道的奧義。

與瞳一同體驗！豐富的事件量

在鍛練肉身之餘，寶貴的休假日子正是鬆弛神經的最佳時機。在休息日之中，瞳可以跟她的教練一同往旅行或者浸溫泉（？）。暫時忘記格鬥技的事吧！如果可以超越普通的師生關係，究竟會不會芽生師生戀呢？

為木神瞳配音的今井由香

今井由香正是現今日本人氣沸騰的配音員，除了主角本身外，亦會為遊戲的開場曲和終曲唱主題曲。其代表作包括「愛天使傳説WEDDING PEACH」中的莎路比亞。

■判定很高的招式，是「昇龍拳」？



■女孩子總會為選衣擇服而煩惱



■總共有二十四項能力值



■可選擇的內容隨事件的發生而增加

卒業VACATION
南國之島＋泳衣美少女

大家可還記得《卒業CROSSWORLD》這個遊戲？這作品包含了《卒業》和《卒業II》的角色另加原創角色共十二人，玩者要在城中徘徊，目的就是要提高女子對自已的好感度。今次的續篇雖同在暑假期間發生，舞台卻是南方孤島「鈴鳴島」。據聞此島在某處隱藏着寶物，探索財寶是今次的主題，主角當然會跟女角們談起戀愛了。

南之島戀和財寶的大冒險

今次全日區分了朝、上午、下午、黃昏和夜晚五種時段。相遇的女子會是一至五人，到了夜晚，玩者可取得女子明日的予定行程，所以再沒有白行一趟的情況出現。另外，主角可以在晚間探訪女子的房間。事件除了有關冒險的事，當然亦包括和女孩子間的約會。還準備了幾隻迷遊戲。



SLG MEM
製造商：毎日COMMUINICATIONS INC.
發售日期：預定9月發售　售價：價格未定　記憶：預定2 BLOCKS
PlayStation

清華女子三年A組新女角三人組

三波亮子：喜歡管理別人的閒事，判斷狀況方面的確是值得信賴的姐姐。



戶塚泉美：絕不拘泥於小事，為人干脆灑脫。



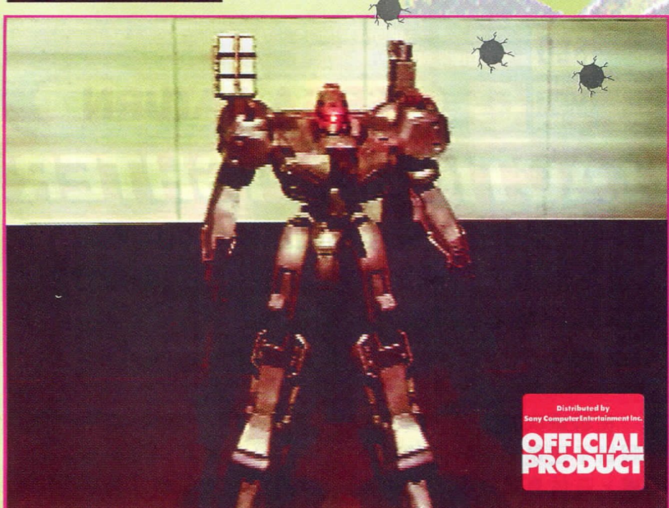
伊東由紀惠：開朗愛說話的女子。連芝麻綠豆的小事也要理，其實很害怕寂莫。





■可移動的場所共十一處







機體外型 隨你改裝

文：MS

STG	製造商：FROMSOFTWARE	售價：398港幣
	發售日：發售中	記憶：1~3BLOCK

MEM 2P LNK PlayStation

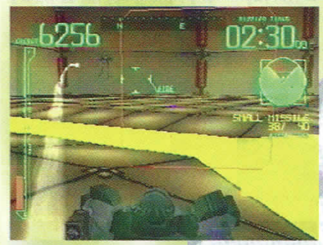
MISSION 001

編號：M000 —— OPENNING MISSION

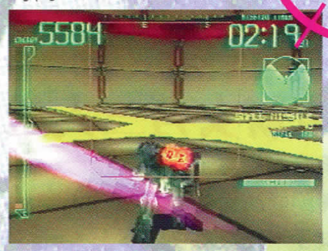
勝利條件：在限制時間內生存
失敗條件：自機破壞
出現敵機：Z01 5×2
所得的報酬：——

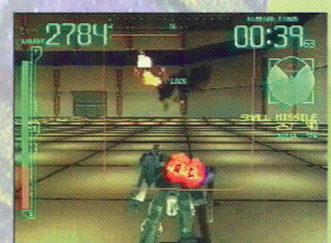
事件：我是一個僱傭兵，為了爭取「RAVEN」之名，我決定參與這個試驗來去證明自己的實力，整個試驗是這樣的……駕駛一架機體來與其他機體進行戰鬥，能夠在這場戰鬥生存下來的人就可成為「RAVEN」，而現在只能對自己說「加油吧」！

戰法：這場BATTLE可謂是時間戰，玩者只要能生存超過三分鐘就可過版，不要以為是遊戲的初段會比較容易過版，其實都有它的難度。戰鬥在一個封閉空間來進行，而這個封閉空間是以八角形構成的鬥技場，在場內是完全沒有任何遮蓋物，至於一開始，玩者的機體在鬥技場的入口，而面對的則是兩隻2足的MT，對付它們的方法有兩種，第一用導彈攻擊，由於它們的身型比玩者的大，所以很容易LOCK ON它們，與它們保持大約7000的距離時發射。第二用機鎗攻擊，一邊作左右水平移動，一邊用機鎗LOCK ON攻擊，但要注意它們會經常跳來跳去要多調較機體的視點，而最好集中攻擊一個機體再向另一個機體攻擊，以免被敵方圍攻自己。若是自機的能源被扣了不少的話，就應逃走來拖延時間。









MISSION 002

編號：M030 —— 消滅非法佔據者

勝利條件：敵全滅
失敗條件：自機破壞
出現敵機：Z003×2 / Z039×3 / Z038×1
所得的報酬：1 4000C

事件：將非法佔領IZAK CITY東區廢工場的人全部消滅，這班激進份子以反對地區再開發為名而佔領這區，但原來他們已與有關的居民達成了再開發計劃的協議，他們只是想挑起戰鬥罷了。在市民的立場來說是不能立即反擊的，但事實上不能不理，因這會對再開發計劃產生不良影響，故可不用顧慮，將他們消滅吧！

戰法：這場戰鬥的難度不高，因版圖很廣闊，敵人數目不多外也分佈得很散，所以要過版並非難事，戰鬥場地是廢工場內，由一條廣闊的通道連接兩個大房間而成，工場內有多條鐵柱，地形有少許的高低，影響不大。戰鬥方面因沒有時間限制故可不用急於完成，盡量與敵人作單打獨鬥，若直闖入敵陣就會被圍攻，要慢慢地進入內部，雷達顯示敵人出現時應用鐵柱掩護，以導彈或機鎗鎖死後攻擊，敵機走近時可用激光劍攻擊，由於有些地方沒有鐵柱作掩護，所以應一邊左右水平移動一邊用機鎗攻擊，而其中一個敵人會在房間內行來行去，但是它不會出來攻擊玩者，這時應在房間外距離它大約2700左右用導彈鎖死，等它經過門口時發射就可不費吹灰之力將它擊倒。









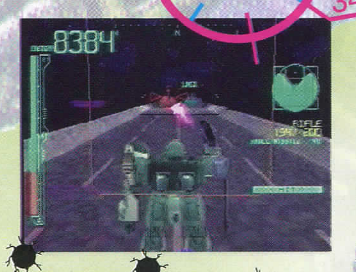
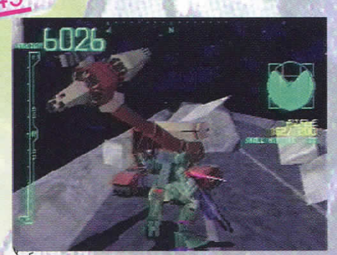
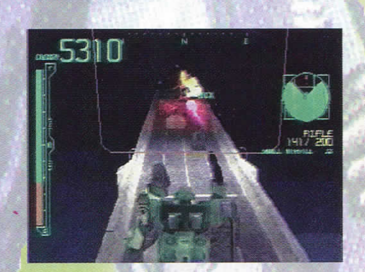
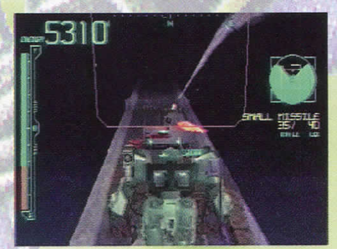
MISSION 003

編號：M034——消滅反抗組織

勝利條件：將可破壞的物品全部破壞
失敗條件：越過作戰領域／自機破壞
出現敵機：Z039×3／Z038×2
所得的報酬：13000C

事件：「多夫利治」被反抗組織佔領，而且還在橋上和所有道路設置路障，令交通完全癱瘓的狀態，他們似乎完全不理GUARD的説服，只是反覆要求跟總公司交談。在這情況下，我們是不能理會這些小事的，但相對來説因長期的爭鬥而帶來的損失又是一個問題，唯有以力量將他們擊倒。在橋上有數架作業用的MT，但相信身為「RAVEN」的你是沒有問題的，而我們的裝甲部隊已在現場戒備。小心作戰吧！

戰法：這個MISSION可謂考玩者的平行力，因為今次的戰鬥場地是以一條廣闊的橋作為舞台，作戰地方就在橋上，在橋的前段和後段分別有路障，而橋底則是一條河，不小心被導彈打中的話，是很容易跌落橋低的，但是其過版難度並不高。一開始的時候，就可見到第一個路障，這個路障有兩部敵機把守，雖然它們躲在路障後方，好像佔了很好的地形，但其實是沒用的，只要與它的距離約七千左右，站立不動用機鎗或導彈LOCK ON後作攻擊，一定可以擊中它的，而且它們是不能打中玩者的，不過由於Z038的裝甲厚，用導彈攻擊就可節省機鎗的子彈了，而橋的中央放置了很多石頭，可用左手的激光劍將它破壞，當到橋的後段，很容易看見敵人在路障上行來行去，就乘它未發覺玩者時，在遠距離用導彈將它擊倒，擊倒它之後千萬不要急於前進，因為在那路障後方有一架MT躲藏，這時用導彈LOCK ON後跳起時發射，這樣就可不需扣機體的能源來過版了。

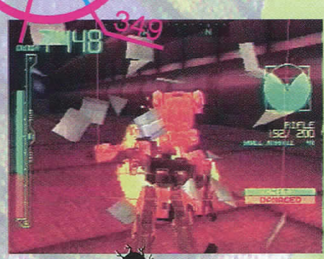
MISSION 004

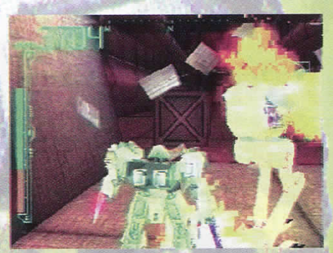
編號：M032——擊落所屬不明的MT

勝利條件：敵全滅
失敗條件：自機破壞
出現敵機：Z003×8
所得的報酬：12000C

事件：在阿札古城市的地下水道內發現來歷不明的MT部隊，我們派了GUARD部隊跟踪和調查他們，可是卻受到他們攻擊。而部隊現在正在逃亡中，到現在還不知到對方的來歷，但是就這樣逃走的話會是令到我們很丟面的，為了確認他們的身份，請與我們一起到下水道，再一次調查和追踪他們，然後將他們徹低消滅。

戰法：這版的難度可説是普通，而版圖是由一個L形的地下水道構成，而在地下水道的後端有一個閘口阻擱，但是地形並不複雜，只是一條直路罷了，任務開始時，先將武器轉為導彈，之後慢慢向前行，在等候着玩者的兩架MT已即時被LOCK ON，就乘它未發覺時用導彈擊倒它們。若是不小心被發現的話就立即轉回機鎗，一邊向着敵人DASH，一邊用發射機鎗，當到了敵方前面即用左手的激光劍，這樣就可成功擊倒它，不過不要以為擊倒一架敵機就可鬆一口氣，因為敵人的分佈很密集，可能另一隻敵機已在玩者旁邊，所以重複使用先前的方法，以DASH作近身擊，直到自機的附近沒有敵機為止，當到達水道後端，玩者要打開閘門進入水道的後部，由於在那裏有兩隻MT等待着，所以當打開閘門後，立即用左手的激光劍攻擊敵人，將它們兩架敵機擊倒後就可過版了。



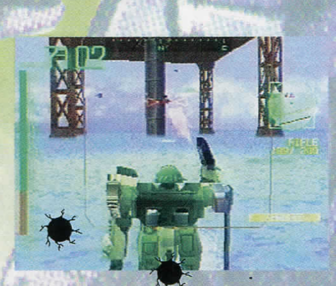
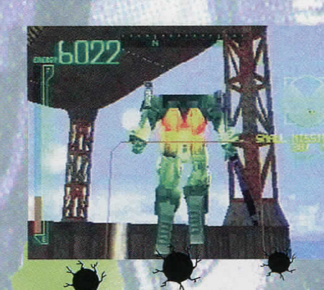
MISSION 005

編號：M037 ——奪回採掘設施

勝利條件：敵全滅
失敗條件：越過作戰領域／自機破壞
出現敵機：Z010×2／Z047×5
所得的報酬：18000C（若將全將油桶破壞就會減5000C）

事件：石油採掘設施「達多」已被恐怖份子佔據，雖然這些設施現在是不能使用，但是我們的會社會實行「再生」計劃，令這設施回復操作。但由於他們的目的是妨礙我們實行這計劃，故我們是不能因為他們而延遲完成計劃的時間，若是被他們成功的話，他們會更加橫行霸道，由於這裏留下很多以前裝滿石油的油桶，若是被擊中是會有爆炸的可能，所以要小心行動。

戰法：這個MISSION有少許難度，因為敵人全是飛行機器，而且體積很細，難以命中目標。這個版圖的中央有一個塔，而在塔的各層有很多貯油庫，若是受到攻擊就會爆炸。任務開始時已看見很多飛行機在塔上徘徊，不過要對付它們就要向上轉換視點才用機鎗和導彈攻擊，由於每一個敵人會用導彈攻擊向玩者攻擊，所以要多作左右水平移動來回避，當然玩者可跳進塔上，將武器轉為導彈，將視點轉移到敵人的方向，等待它飛上來時立即用導彈攻擊，不過千萬不要用貯油庫來作掩護，因為不小心擊中了它就會被炸毀自機。順帶一提，當玩者超過了一分鐘還未將所有敵人擊倒時，在遠處會有三次的六發的導彈來協助玩者，所以可不用急於將所有敵人擊倒。



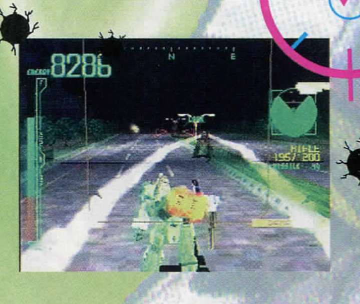
MISSION 006

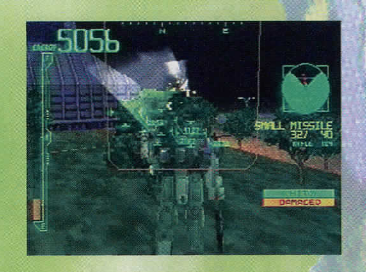
編號：M035 ——破壞保護機械

勝利條件：敵全滅
失敗條件：自機破壞
出現敵機：Z007×12
所得的報酬：17000C

事件：我們管理的城市保安系統不知被誰破壞，令各地的保安機械「暴走」，而犯人的身份仍然不明，雖然我們已派所有的GUARD到那城市將暴走中的保安機械消滅，但為了被害的範圍不會擴大，所以希望「RAVEN」去增援，目的是將所有保安機械毀滅，而在附近的市民都已到避難所被難，可以安心作戰，餘下的就交給你了！

戰法：雖然這場BATTLE的敵機數目較多，但是其難度就較為普通，而個戰鬥場地是在城市內進行，在一條長的街道上作戰，地形上會有很大的差距，玩者除了可利用建築物來作掩護外，還可以跳到建築物的上方來隱藏自己，至於在戰鬥方面，一開始就看見兩架敵機，由於它們會使用雙向導彈的攻擊，唯一的方法是一邊作左右的水平移動，一邊用機鎗攻擊，但是若敵人越來越多時，就應向着敵人的方向一邊DASH，一邊用機鎗攻擊，到敵人面前時用左手的激光劍攻擊，但要注意推進器的能量計，當用到差不多時就要向建築物的方向逃走，等到推進器的能量回復時再上前攻擊敵方，不過也有另一個方法，就是善用地形來攻擊，玩者可先跳到建築物的上方，然後向下調較視點，用導彈LOCK ON對方再作攻擊，這樣就可輕易將敵人擊倒，但是被敵方發現的話，就要跳到另一幢建築物上方再作攻擊。






MISSION 007

編號：M033——奪回運輸車

勝利條件：敵全滅
失敗條件：超過作戰領域／運輸車破壞／自機破壞
出現敵機：Z021 ×3
所得的報酬：20000C（若破壞一般車輛，一架減200C）

事件：由阿永羅巴理來的運輸車原是來本社，但在蘭索尼路付近與它的通信中斷了，以我們的推測是受到新型的有毒氣體攻擊，是恐怖份子所做的可能性很大。而這個任務以GUARD的能力是不能做到的，請盡快趕到現場搜索運輸車，若是有障礙物就將它毀滅，但是不排除有其他車輛經過，所以要注意其他車輛的安全是最優先的。

戰法：這個MISSION的難度比較高，原因是今次的任務再不與以往一樣以攻擊為主的戰鬥，而是作防禦戰，所保護的則是一輛大型貨車，雖然敵方只得三人，但是並不容易對付，整個戰鬥場地在兩條連接在一起的ARCH型隧道上，由於在隧道裏有其他車輛經過，所以是不能胡亂攻擊的。

至於在戰鬥方面，剛開始時是沒有任何敵人出現，但是在前方和後方會有車輛經過，所以要小心不要碰倒它，向前進不久就可看到兩條隧道的交匯點，這時玩者在雷達看到另一條隧道前方有兩架敵機，後方則有一架敵機，而玩者要保護的貨車就在另一條隧道的前方，所以先用最快的速度進入貨車的所在處，用機鎗和左手的激光劍來攻擊它們，小心不要擊中貨車，否則會GAME OVER，由於敵方有兩架機，免不了被圍攻，所以必須集中攻擊一架敵機，而且還以最快的速度將它們擊倒，免得處於後方的敵機來到變成三對一的局面呢！








MISSION 008

編號：M031 ——消滅非法佔據者

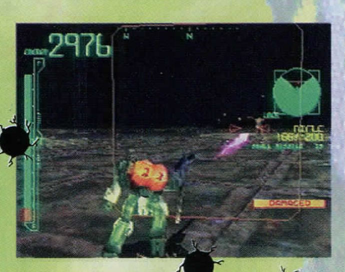
勝利條件：敵全滅
失敗條件：自機破壞
出現敵機：Z003×10／Z039×2
所得的報酬：19000C

事件：在以前IZAK CITY東面的廢工場中，發現了上次非法佔領這裏的殘黨，不知道他們在那裏找到數十架的MT，而現在再一次在廢工場集合，還在那裏不停向GUARD挑戰，但是以GUARD的武裝是不足與他們對抗，所以無論是不是「RAVEN」都不要緊，請協助我們。

戰法：這版的版圖和地形與MISSION 02是一樣的，而且任務都是一樣，將非法佔據者消滅，但是唯一不同的是敵機的數目增加了一倍，其難度並不高，至於戰術方面，就與MISSION 02很些不同，由於敵人的數目增加了一倍，所以很難與它們作一對一戰，被圍攻也是免不了的，不過只要玩者不急於衝進敵陣，就不會被太多敵人圍攻，當被圍攻的時候，玩者只有兩個方法可解決的，一是邊逃到沒有敵機的地方，一邊用機鎗攻擊，二是向着敵人的方向DASH，用左手的激光劍作近身擊，慕求以最快速度將敵機擊倒，當然這個方法較為危險，而其中有部份的敵人會躲藏於房間內，所以這些敵人可留到最後才對付，至於對付房間內的敵人就很簡單，只需在房間外用導彈LOCK ON，乘它經過門口時攻擊就可輕易取勝。









MISSION 009

編號：M002——破壞砲台施設

勝利條件：將全部砲台破壞
失敗條件：越過作戰領域／自機破壞
出現敵機：Z000×7／砲台Z001 ×4
所得的報酬：零件LN-SSVT

事件：我們希望有人協助將CHROME的砲台施設破壞，因為那些砲台施設干涉我們MURAKUMO的海事領域，我們已發出三次警告，但是他們完全沒有理會，他們說這些砲台是確保CHROME領域的安全，但是我們卻看得出這些砲台的用途是作為將來的侵略行動，所以要使用武力來將這些砲台消滅。

戰法：要在通過這版是很容易的，因為這次的任務只需將四個砲台擊毀就可，所以可不用理會其他的敵人，至於地形方面，版圖的是由四個正方形的島組成，在每一個島上都有設置物，但是不能破壞的，而其中的一個島，分別在每一個角落設置了一個砲台，其攻擊力很大，那個島就是今次的目標，而破壞這些砲台有兩個方法，第一是直接攻擊，當自機到達海面後直接衝上島上，到達砲台前方用左手的激光劍攻擊，不理任何的敵機阻止，擊毀一個砲台後，就以最快的速度到另一個砲台，雖然是比較危險，但絕對是可節省彈藥和時間的戰法，第二是在島的外側，一邊作左右的水平移動，一邊用導彈攻擊，這是個比較保險和用最多時間的戰法，玩者可選擇一個適合自己的戰法。











MISSION 010

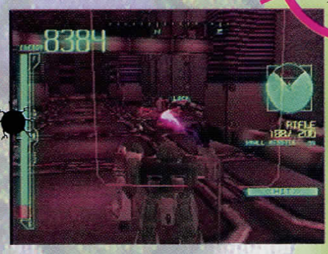
編號：M005——消滅作業用的MT

勝利條件：將全部無人機破壞
失敗條件：自機破壞
出現敵機：Z043×15
所得的報酬：17000C(若破壞發電機減12000C)

事件：阿札古城市的第七發電廠發生了異常，令到作業用的無人駕駛機不受保安系統控制，雖然大部份的無人駕駛機都被破壞，但有一部份的入侵了發電設施，幸好現在還沒有嚴重事情發生，但不能處事不理的，希望「RAVEN」能協助將發電設施內的無人駕駛機全部破壞，由於設施內部有發電機，是不能受到任何衝擊的，否則會有發生大爆炸的可能性，所以在行動時要非常小心。

戰法：今次的作戰地點在一所發電廠內，其發電廠由三間闊落的房間組成，而在每一個房間之中都排列了數架發電機，但千萬不要擊中發電機，除了陪償金大之外，還會機毀人亡，不過要達成任務並非難事，只要玩者不急於過版就可輕易得到勝利，當進入發電廠後，看見很多小型的無人駕駛機，它們不懂得攻擊，只是在這裏慢慢地徘徊，此時玩者用機鎗LOCK ON它後，不要立即作出攻擊，因為在攻擊前必須先考慮幾點，第一敵人的位置，敵人的位置是否在發電機的前後，若是在發電機的前後就應引它離開發電機，第二是玩者的機鎗是否在這個位置攻擊可100%命中敵方，若然是有些偏向發電機，就要轉移機鎗的位置，第三是被擊中的敵人所發生的爆炸是否會波及發電機，若是確認好這幾點之後就可攻擊敵人，只要細心考慮過版是不難的。









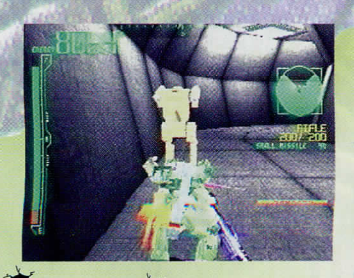
MISSION 011

編號：M001 ——將恐怖份子消滅

勝利條件：恐怖份子的領導者消滅
失敗條件：自機破壞
出現敵機：Z003×12 / Z033×1
所得的報酬：22000C（擊毀一架Z003加500C，將一架GUARD破壞減1000C）

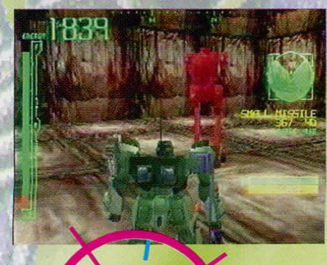
事件：已得到恐怖組織的重大情報，得知他們在IZAK CITY的地下水道潛伏來建造他們的支部，而過去他們在阿札古城市都做過無數的恐怖活動，令到我們的GUARD部隊都受了不少苦，所以無論如何都要阻止他們建造支部，雖然有部份的GUARD部隊已出擊，但是只靠現在的武裝是不足夠與他們作戰，請「RAVEN」協助我們。

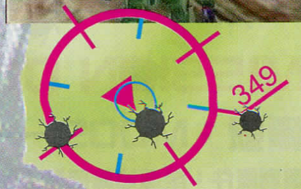
戰法：這版的難度可謂普通，只是地形較為複雜罷了，今次的作戰地點在IZAK CITY的地下水道內，由於分支路很多，所以很容易會迷路，在途中可看到藍色的GUARD部隊，還有一些開不到的閘，這些都是需要注意的，在戰鬥時必須注意的是自己的位置，否則迷路的話就會很麻煩，至於對付敵機方面，由於敵機多躲藏於彎位，很難用導彈LOCK ON，只好用機鎗或左手的激光劍攻擊，當玩者向前進不久，在閘門前看見一架藍色的MT，不要向它攻擊，否則要陪償1000C的，打開閘口後不久進入較廣闊的通道，向右直行到盡頭，會遇上數架敵機，不過它們全時單獨一架阻攔玩者，這時可用導彈或左手的激光劍攻擊，到達盡頭後進入右方的通道，直到盡頭轉左，打開閘門後直行到另一條水道，向右直行到右方有分支路是轉右，目標就在閘門後面，由於它會用光線武器攻擊，所以對付它只有一個方法，就是向它的方向DASH用強力的激光劍攻擊它就可。











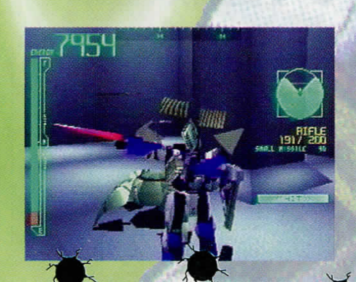
MISSION 012

編號：M003 ——救出調查車

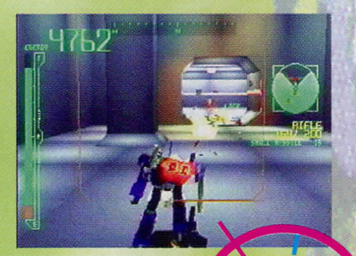
勝利條件：開啟閘門
失敗條件：自機破壞
出現敵機：Z002×25
所得的報酬：25000C（擊毀一架Z002加100C）

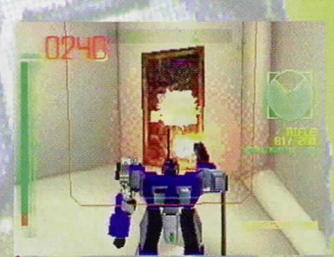
事件：這個施設一直被放置在這裏，在我們的資料所得，這設施是在「大破壞」之前所做過的兵器實驗設施，如果給其中一個企業知道這個事實的話，就不能避免爭奪這施設的鬥爭，為了確認真正的情況，所以派了調查隊作調查的工作，可是在途中發生了問題，設施內的閘口突然關閉，而原本不動的保安機械開始活動，調查隊雖然回到一樓，但因閘門仍是關閉而不能脫出，雖然現在將保安機械暫時擊退，但不能支持太久，所以請緊急救援。

戰法：這個MISSION與先前的有點不同，再不是將所有敵人打倒，只是打開閘門而已，但是其作戰地點就較為複雜，版圖裏有很多房間，很容易令人迷失方向，加上有很多敵人的阻攔，要過這版是有點難度，過版的要訣是：不要作無謂的戰鬥，只要達到目的。首先戰鬥開始後，直行會看到很多敵機，但千萬不要將全部敵人擊倒，因為在之後的道路會有更多敵機，無謂浪費彈藥和能源，只要將阻擋玩者前進的敵人擊毀就可，其實要到閘門只是一條直路而已，不要被那些房間欺騙，若是遇上地形的高低差，應轉換自機的視點用機鎗解決敵人，經過數間空房後，就可得到一個通信，目標就在前面不遠，到了閘門前，可先將敵人擊倒，賺取一些額外的報酬，然後向左邊的箱用機鎗攻擊就可完成任務。









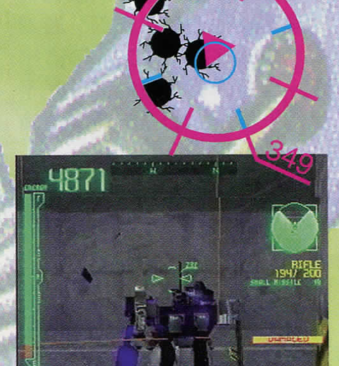
MISSION 01 3

編號：M004——追擊恐怖份子

勝利條件：將敵MT擊破
失敗條件：自機破壞
出現敵機：Z01 9×1
所得的報酬：23000C（破壞一架車輛減200C，而破壞最下層的車減500C）

事件：在市街地有恐怖份子的MT機出現，他們對四周的建築物作無差別式的破壞之後逃走，我們的GUARD部隊趕到現場卻追踪到其中一架MT，它進入了附近的停車場裏，由於停車場只得一個大型入口，所以我們不敢作出攻擊，至於其他恐怖份子因仍然逃走着，已沒有派人去追擊他們，但請「RAVEN」趕到現場協助我們將在停車場的恐怖份子擊倒。

戰法：雖然這版的敵人只得一個，但是由於作戰地點太過廣闊，很難可以直接攻擊到敵方，所以其難度較為高，作戰地點由五層的停車場構成，在停車場裏有很多停泊的車輛，小心不要碰倒它，否則賠償金就……當戰鬥開始時，進入停車場的內部，看雷達得知敵人就在B1四處亂走，由於它的速度很快，以機鎗的速度是很難擊中它，只好一邊作左右水平移動來回避它的攻擊，一邊接近它，最好是迫它到牆邊用激光劍攻擊它，但是當它的傷害到了一定程度時，就會向下一層逃走，此時玩者就乘它逃走不作攻擊時向它作出追擊，在它的背後攻擊，不過當它到達最低層的時候，會有一架警衛出現，它除了攻擊敵方外，還會向玩者攻擊，所以最好在敵人在走到最低層之前將它擊倒。









MISSION 01 4

編號：M009——襲擊燃料倉庫

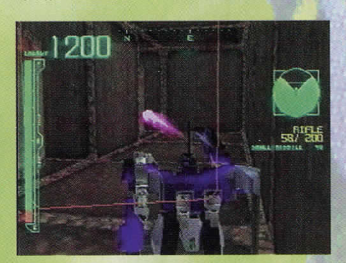
勝利條件：全部油桶破壞後脫出
失敗條件：自機破壞
出現敵機：砲台Z034×6／Z046×3／Z041 ×5
所得的報酬：21 000C

事件：我們想在艾斯多地區的KEMIGARUIN社研究所作調查工作，一般來説是沒有人知道這會社的研究內容，因此有很多關於它的謠言出現，有可能是CHROME的勢力令到這研究所變成這樣的。而今次的委託是希望幫助調查部隊進入那研究所進行調查，首先要襲擊研究所旁邊的燃料倉庫，令到所有燃料引爆來分散敵人的注意力，使到調查部隊得以進入研究所，當爆破完成後，就得要盡快離開倉庫，若是被守衛發現就很麻煩了，而在引爆時要十分小心，否則會傷到自己。

戰法：雖然今次的任務只是爆破全部油桶，但是並非是一件容易的事，因為當玩者進入倉庫時，自機的雷達會發生異常，不能LOCK ON任何物件，這點是必須特別注意的。至於在戰鬥方面，開了閘門後玩者應先向前衝，不要向油桶攻擊，也不要理會敵方的攻擊，直到盡頭的閘門，180度轉身後就看到很多飛行機械，玩者站立這裏不動，然後用機鎗將它們一一打下來，只要將它們擊倒，雷達會回復正常，這時可把自機的視點向上轉移，把上方的砲台擊毀，之後就可慢慢爆破油桶，在攻擊油桶時要注意一點，就是自機與油桶的距離，油桶的爆炸是會傷害自機，所以必須小心計算距離，而當進入另一個房間時，分別在左右兩邊都有一條峽窄的通道，跳進通道內看見兩個油桶，它倒的位置是不宜作直接攻擊的，所以要在通道口以約18度角向最入的油桶攻擊，擊中後立即向後DASH，四條通道都是這樣，當消滅全部油桶後，遠處就會出現敵人，乘它們未到時用導彈攻擊，之後返回入口便OK。











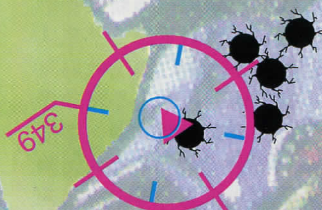
MISSION 01 5

編號：M028——襲擊市街地

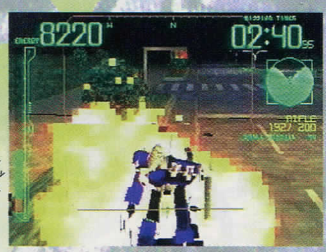
勝利條件：生存超過三分鐘
失敗條件：自機破壞
出現敵機：Z041 ×3
所得的報酬：以所破壞的物件來計算

事件：這個任務很簡單，只要在加魯捷迪進行破壞行為，將市街地和值錢的物件破壞就行，但你是有被攻擊的危險，這要你自己自行負責，若是有危險時可用一些沒能力的反抗者作盾牌，不過力量強的人多是我們的CHROME，而作戰時間是三分鐘，報酬由你所破壞的物品來計算，就這樣拜託你了！

戰法：這版圖的由L字形的市街構成，在道路上有很多停泊了車輛，而在道路的旁邊有很多建築物，而今次的任務很簡單，就是四處破壞，只要在城市裏破壞三分鐘就可過版，不要以為任務是四處破壞就可橫行無忌，在市街裏會有保安機械來阻擋玩者，不過在開端時，那些保安機械還未出來阻擋玩者，此時可乘這個機會在街上的大肆破壞，大約餘下一分三十秒的時候保安機械就出現向玩者攻擊，如果將保安機械擊倒，會有很多報酬的，當然亦要注意自己的能源，若是能源餘下很少時，就應跳上建築物的上方，向下轉移視點，用導彈LOCK ON敵人之後攻擊，若是被敵方發現，就跳到另一幢大廈的上方，再用以上的方法就可維持三分鐘了。











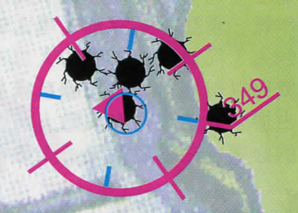
MISSION 01 6

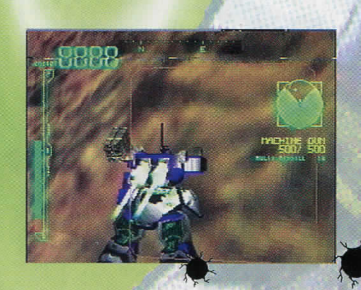
編號：M008——保護運輸列車

勝利條件：列車離開作戰領域或將Z032擊倒
失敗條件：越過作戰領域／自機破壞／先頭列車被破壞
出現敵機：Z009×4／Z032×1
所得的報酬：32000C（列車完全沒受損加10000C）

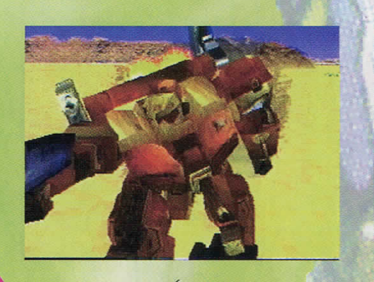
事件：這是一件緊急事態，我社的長距離列車「巴路達」將會被襲擊，敵人的真正身份仍然調查中，但是敵人向先頭列車攻擊的可能性會很高，因為在那裏有我社的機密，之後當列車停下來時，由於在補給所是沒有遮蓋物，此時給敵人一個很大的攻擊機會，所以希望「RAVEN」協助保護列車，最注要的是令到先頭列車安全，當然若是可以令全架列車無任何損傷就更加好，這時會再加多10000C的報酬，真的期待「RAVEN」的行動。

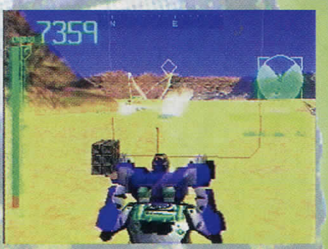
戰法：這版的難度甚高，主要原因是要守護一架大型的列車，雖然敵人只得一個，但是其攻擊力甚高，不容輕視，至於地形方面，在鐵路的四周有些高的山丘，而鐵路的補給站是沒有任何物品遮蓋的，作戰開始時，應先跳上前方的山丘上，用機鎗攻擊敵人，當玩者擊落數架敵機後，列車已到達了補給站，剛巧真正的敵人亦都同時來到，此時玩者必須跳落地面，迅速到達列車的旁邊，用導彈LOCK ON它後發射，千萬不要給它有機會到列車的方邊，要不斷反複用導彈攻擊，當列車開始離開補給站的時候，玩者可乘勝追擊，與它保持距離戰，若它向自機衝過來時，就應用激光劍攻擊它，不久就可將它擊倒，任務完成。











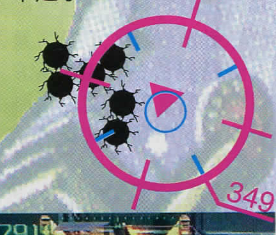
MISSION 01 7

編號：M01 0——新型機能力測試

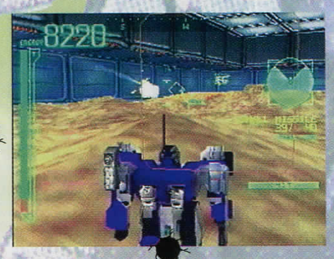
勝利條件：無人兵器破壞
失敗條件：自機破壞
出現敵機：Z024×1
所得的報酬：28000C

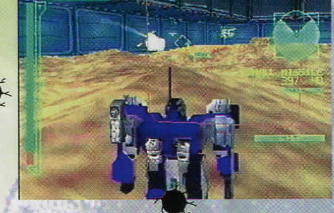
事件：請參加我們開發中的新兵器的戰鬥測試，如果是技術高超的人，是誰都不要緊，我們只想取得這新兵器的戰鬥資料。而對手是一部無人駕駛的「CHAOS」機，地點就在本社的研究所內，不用顧慮所有事件來做這個試驗，當然若是將對手擊倒就可得到報酬，不過相信對「RAVEN」來説，要將「CHAOS」擊倒並非難事，是一件很容易取得金錢的工作。

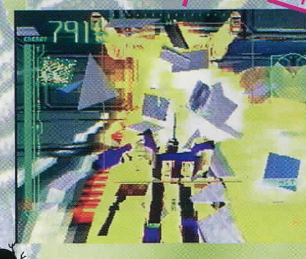
戰法：作戰場地是一個完全的封閉空間，是在一間房間裏作戰，其難度並不高，全因為敵人只得一個，它的身型比自機大，再加上速度不快，很容易就LOCK ON它，雖然四周都是荒地，有些地形有高低之分，但對實戰的影響不大，至於攻擊它的方法很簡單，方法有兩個，一是作近身戰，由於它速度不快，而且身型大，就可一邊向前作DASH，一邊用機鎗攻擊（但要小心它的雷射鎗），當到它的面前時，用強力的激光劍攻擊它，它受不了三下激光劍就倒下了。第二個戰法就是與它作遠距離戰，要與它保持一定距離，不斷向左右水平移動，用導彈LOCK ON後攻擊，又或不斷用機鎗掃射它，它是受不了多久就會倒下不起了。











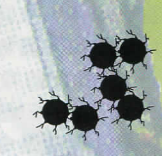
MISSION 01 8

編號：M006——探索秘密工場入口

勝利條件：破壞地下工場入口
失敗條件：越過作戰領域／自機破壞／TIME OVER
出現敵機：砲台Z001 ×3／砲台Z004×3／Z01 0×9
所得的報酬：32000C（擊落一架敵機加800C）

事件：在情報部調查所得，在漢華多拉特的雪原地帶建有CHROME的地下工場，我社選擇了一隊特殊部隊作破壞地下工場的工作，為了完成作戰，現正募集探索工場入口的人，而當發現工場的入口，就得以破壞入口的開關系統。由於這個任務是有與敵人戰鬥的必要，所以當擊落一架敵機時就可多800C的報酬，本隊的探索行動在六分鐘後開始。由於這個奇襲行動必須成功，所以這作戰要在夜間進行。

戰法：這個任務的難度比較高，原因有好幾點的，第一是在夜間作戰，視野模糊，第二是要在一個視野模糊的環境和佈滿守衛的情況之下，找尋敵方的地下工場入口，並不是容易的事，至於地形方面，主要戰區是在雪原地帶，地形的高低對作戰時有很大的影響，要多轉移機體的視點，作戰方面與以往不同，由於敵人散佈在島的每一個角落，不論是從那裏進攻都是一樣，而且在島內設置了不少砲台，小心不要被打中，而對付敵方的飛行機械就要用導彈LOCK ON後攻擊，至於敵方的地下工場入口就在島的中央，當找到工場入口時，敵人的攻擊會更加強烈，不過只要將工場入口的開關掣破壞，任務完成。











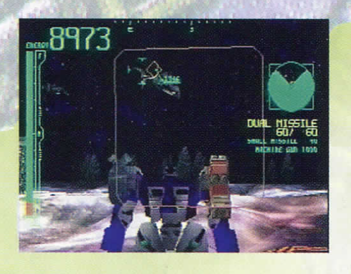
MISSION 019

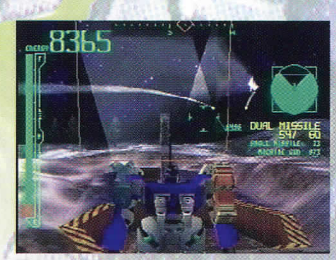
編號：M040——秘密工場入口警備

勝利條件：敵全滅
失敗條件：越過作戰領域／自機破壞／破壞LOCK裝置
出現敵機：Z018×7／Z022×2
所得的報酬：32000C

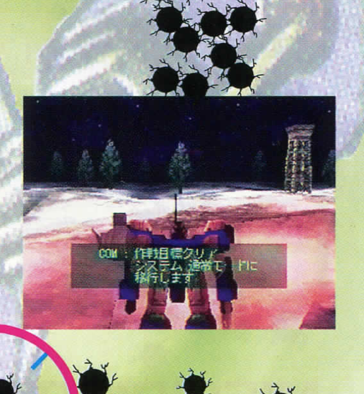
事件：我社的秘密工場在漢華多拉特的雪原地帶，現在有人策劃一連串的破壞活動，恐怕是與MURAKUMO有關的，具體的情況就不太清楚，只是知道他們一定要進入工場的內部，因此希望有人協助保護工場入口，如果閘門的封鎖裝置被破壞，基地的閘門就可以全部開啟，請在我們的警備防禦系統完成前保護工場入口，即使在那段時間沒有敵人攻擊都會有報酬的，請好好考慮這個任務。

戰法：雖是說沒有敵人攻擊都會有報酬，但是又怎會有這麼好的工作呢？今次的作戰場地與上一個MISSION相同，而其作戰目的卻是剛剛相反，作戰開始時，玩者已在工場的入口，而敵方先派出五架戰鬥機向工場入口攻擊，玩者必須在工場入口附近作戰，不能離開它太遠，否則會被破壞，至於對付戰鬥機的方法只得一個，就是將機體的視點向上移，利用強力的導彈LOCK ON後攻擊，當五架戰機都被玩者擊毀後，敵方的第二回攻擊又開始了，今次的敵人除了戰鬥機外，還有兩架AC，此時玩者應先追着AC，然後用強力的導彈將它們擊倒（千萬不要被它們引到別處），最後才向空中的戰鬥機攻擊，只要將所有敵人擊倒便完成任務。









MISSION 020

編號：M017——埠頭倉庫警備

勝利條件：在一定時間內生存
失敗條件：越過作戰領域／自機破壞／取走雷達
出現敵機：Z000×7／Z011×4
所得的報酬：32000C

事件：請守護我社開發的AC用的新型雷達，那個雷達現在放置在碼頭倉庫內保管着，可是不知為甚麼警備系統的機能突然停頓，這很有可能是CHROME的人所做的，而這次所委託的任務是保護新型雷達，雖然不知道敵人的目的，但若是破壞或是奪取雷達就絕對不可，在警備系統回復正常之前，不可讓任何人接近倉庫，真的期待「RAVEN」的協助。

戰法：這個MISSION的難度較為高，不因是對方大多是飛行機械，不能用直接攻擊之如，又難以準確攻擊敵方，再加上敵方有三回攻擊行動，確是難以應付，至於作戰地點就是埠頭倉庫的外側，在倉庫的門是可破壞的，小心不要被敵方破壞。在作戰開始的時候，玩者必須死守倉庫，不要讓任何敵機進入，由於敵人的場第一回攻擊全是飛行機械，所以要跳到倉庫頂用導彈LOCK ON後攻擊，而當玩者將敵人的第一隊擊退後，第二回的攻擊小隊很快就出現，這時玩者可以仍留在倉庫頂等待敵方，然後作攻擊，第二隊被擊退後，第三回的攻擊小隊就出現，今次再不是飛行機械，而是MT，這時玩者要落回地面，以最快的速度找到敵人的所在地，然後將敵方擊倒，不久任務完成。









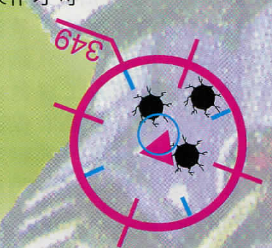

MISSION 021

編號：M036——鎮壓暴走集團

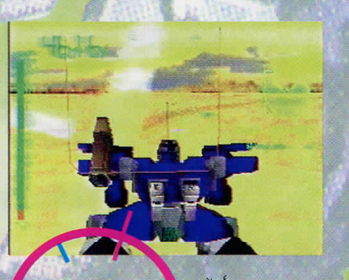
勝利條件：敵全滅
失敗條件：越過作戰領域／自機破壞
出現敵機：戰車Z01 7×6
所得的報酬：零件SP-AXL

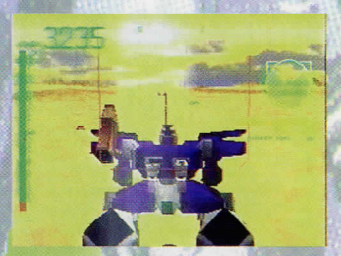
事件：一個以「達古．索魯」為名的暴走集團向我所佔有地「希保斯．洛古」入侵，他們奪取數架戰車後逃走，這件事不能處之不理的，要向他們作出懲罰。以我們的判斷，他們正向札姆沙漠逃走，有很大的可能性潛伏在沙漠中，而在那裏還留下一些過去戰爭的地雷，行動時要十分注意這點，而今次的委託是用AC的零件作報酬的。

戰法：這版的作戰場地是在沙漠上，是一個完全沒有遮蓋物的地方，而且版圖廣闊，可是在版圖的中央有很多地雷，若是踏中這些地雷會發生爆炸，令機體受損，至於在作戰方面，一開始由於是在沙漠的中心，所以已被敵方的坦克包圍，而敵方的坦克懂得用雙向導彈來攻擊玩者，所以要多作左右的水平移動來回避，而玩者對付敵方的坦克有兩個方法，第一是遠距離戰，走到作戰領域的邊沿，用導彈LOCK ON後攻擊它，而LOCK ON的數目越多就越好，然後再慢慢進入沙漠的中央，將敵人逐一擊倒。第二個方法是一邊作左右的水平移動，一邊用機鎗攻擊，當接近對方時，用激光劍攻擊敵人，不過這個做法是較為難的，因為除了要一邊回避敵人的導彈之外，還要回避地下的地雷，真的要熟練機體的操作才可。











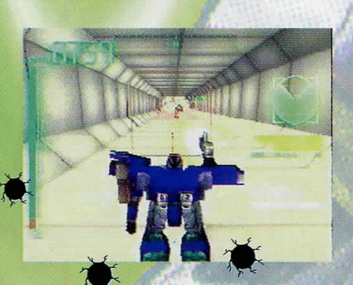
MISSION 022

編號：M045——破壞制御裝置

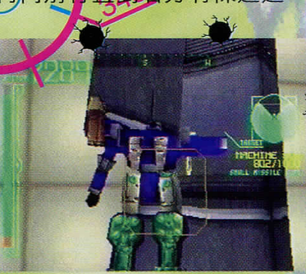
勝利條件：將制御裝置全部破壞
失敗條件：自機破壞
出現敵機：固定砲Z045×8／Z048×10／Z020×4
所得的報酬：38000C（擊毀一架敵機加300C）

事件：我是地球環境再生委員會的會員，以前曾經被派去調查一個舊的軍事基地，在調查地下一階的期間，卻發現了一條通道，當我進入這通道後發現了一個秘密，那裏的保安裝置比起一階的更強，而我現時的武器是不可能突破的，但是奇怪的是那條通道並不是作攻擊的用途，好像是守護着甚麼似的，總之那裏的設施隱藏了有很多謎題，而在一樓發現了這個軍事基地的地圖，請將控制保安裝置的制御裝置破壞而便作調查。

戰法：這版的難度比起以前的較難，因為這版圖的構造很複雜，而且分叉路又很多，所以容易迷路，加上敵人的光線砲攻擊力很強，最好在出擊之前裝備一些加強防禦對光線攻擊的零件。作戰開始時玩者先將機體的視點向下移，不久見到一架敵機，用機鎗將它擊倒後慢慢向前行，之後再將機體的視點向上移，將砲台擊毀，一直行到閘門，此時不要急於開啟閘門，等待一會後才開（因為閘門後方有敵機，但只要等一會，它是會被隔離牆的敵人擊毀），打開閘門後立即向前DASH直到穿過電牆，再向前行直到右方有條通道，只要進入這條通道直行就可看到目標，要破壞目標最好在空中用激光劍攻擊，免得浪費彈藥，之後反回這通道的前端，進入左方的分叉路，一直行就可找到第二和第三個目標，只要破壞了這些目標就可過版了。









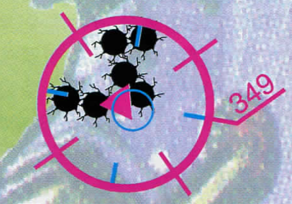
MISSION 023

編號：M007——驅除大型生物

勝利條件：擊毀「女王」
失敗條件：越過作戰領域／自機破壞
出現敵機：生體兵器Z005／「女王」Z006
所得的報酬：30000C（擊毀一架Z005加300C）

事件：與期說被佔領不如說有大型生物襲擊會比較貼切，無論如何我們都看不見牠，牠是一隻非常之好戰的生物，除了自己以外會動的物件都會作出攻擊，已經不知犧牲了多少個無辜市民，不知到為甚麼敵人的數目不斷增加，以生物學家的分析，牠們的行動全由「女王」指揮，只要將「女王」擊倒，其他的生物就不能行動，而據調查所得「女王」就在奧菲斯地區的一個看不見治穴內，請「RAVEN」協助我們。

戰法：今次的任務有如衛生處一樣，要消滅一群生體兵器，它們的樣子就像蟻般，它們的數目不可計算，可說是無數，至於地點就在它們的巢穴內，基本上地形不算複雜，但在途中是不斷有生體兵器出現，幸好的是它們不懂得用導彈或機鎗等遠距離攻擊，只懂像蟻般近身攻擊玩者，只要玩者不被它們接近自己就沒有問題了，而它們的「女王」就在這巢穴的最低層，當到達最低層的時候，就可看到一隻體型較大的生體兵器，它就是「女王」，由於雷達不能LOCK ON它們，所以必須由玩者自己瞄準，這情況下導彈當然是不中用，要用機鎗不斷向它攻擊。至於其餘的小型生體兵器就不用理會，直到「女王」發生爆炸才停止發射，這樣就可過版了。











MISSION 024

編號：M01 4——保護輸送飛行船

勝利條件：敵全滅
失敗條件：全部引擎破壞／自機破壞／跌落地上
出現敵機：Z009×1 6
所得的報酬：32000C

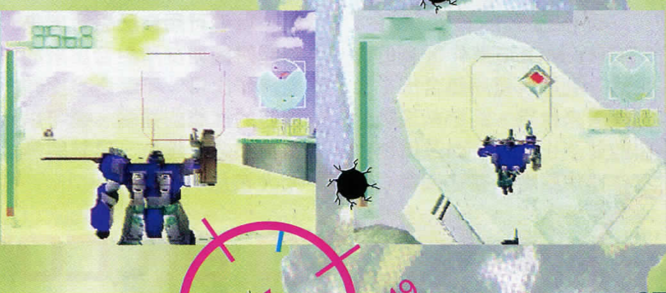
事件：最近我們的運輸飛行船經常受到來歷不明的機體襲擊，敵人的目的還未清楚，而被他們攻擊過的飛行船全都被擊落，很名顯他們的目的並不是為了飛行船的貨物，而是純粹妨礙我們的進行業務工作，不知是誰給了酬金，雖然用護衛團來護航是不錯的主意，但是會失去本社的信用，但是又不可不理會這事件，所以請「RAVEN」秘密乘搭飛行船，將襲擊飛行船的敵人擊倒，而戰鬥的地方將會在飛行船上，要小心注意不要跌落地上。

戰法：這個MISSION的難度會較高，原因是今次的作戰場地在飛行船上，不單止容易跌落飛行船，還有敵人是速度極快的飛行機，要過版可謂難上加難。至於在作戰方面，玩者首先跳上飛行船的頂部，在落地之前將自機的視點向下轉移，這樣容易看到落點，當到達飛行船的頂部時，立即找個中央位置，免得被敵機擊落飛行船，之後玩者利用雷達找尋敵方的位置，由於導彈的速度比較難擊中目標，所以用機鎗對付敵方是最好的，如果自機被敵機攻擊的時候，應設法反回中央位置，萬一被擊落飛行船，立即用推進器飛回船頂，否則會GAME OVER。







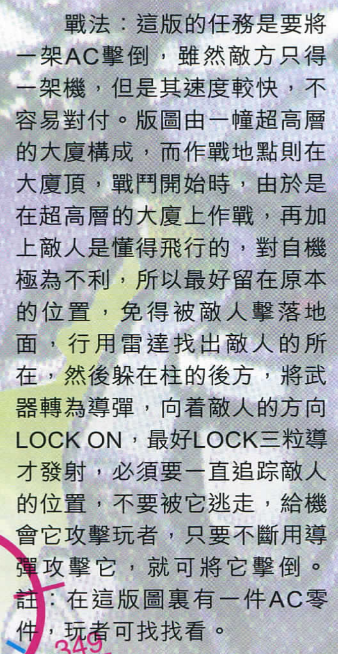


MISSION 025

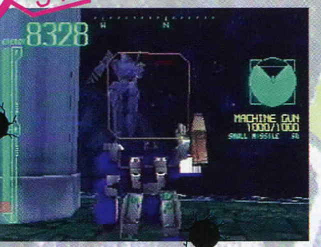
編號：M024——處分脫走者

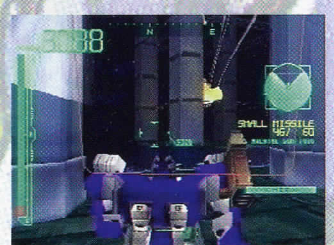
勝利條件：Z030擊倒
失敗條件：越過作戰領域／自機破壞
出現敵機：Z030
所得的報酬：5000C

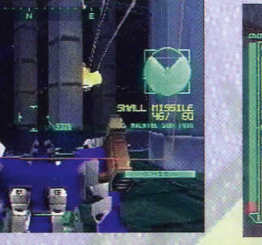
事件：「PLUS」是一個次世代水平的實驗者，他由我們的研究所逃走出來，由於細緻的內容是不能向外間公開，只能說他的精神是受了不良的影響，目擊者說他現在完全是精神錯亂狀態，亦由於他原是一個「RAVEN」，在街上用自己的AC到處倒亂，還將GUARD部隊擊倒後逃走，而在我們調查所得，現在他在舊市街的高層建築物的屋頂，若就這樣就之不理的話，不知他何時會再出來倒亂，雖然是一個很可惜的決定，但必須將他擊倒，而那裏的場地是很惡劣，若是在戰鬥的情況下是很危險的，會有隨時跌落地面的可能，要小心注意這點！



戰法：這版的任務是要將一架AC擊倒，雖然敵方只得一架機，但是其速度較快，不容易對付。版圖由一幢超高層的大廈構成，而作戰地點則在大廈頂，戰鬥開始時，由於是在超高層的大廈上作戰，再加上敵人是懂得飛行的，對自機極為不利，所以最好留在原本的位置，免得被敵人擊落地面，行用雷達找出敵人的所在，然後躲在柱的後方，將武器轉為導彈，向着敵人的方向LOCK ON，最好LOCK三粒導才發射，必須要一直追踪敵人的位置，不要被它逃走，給機會它攻擊玩者，只要不斷用導彈攻擊它，就可將它擊倒。註：在這版圖裏有一件AC零件，玩者可找找看。









MISSION 026

編號：M038——回收膠囊

勝利條件：回收膠囊
失敗條件：自機破壞
出現敵機：Z020×6
所得的報酬：30000C

事件：在數年前，這個設施是MURAKUMO用來作開發強化人的，但因火災而令其不能使用，因此我們想入侵這廢棄了的設施，強化人的技術是由MURAKUMO獨自開發的，這初期的研究過程到現在仍然不明確的，我們只能得到這些情報。但是最近由被派去調查的部隊帶來了一個消息，在那設施的最低層的房間設置一個膠囊，我們的部隊嘗試回收這膠囊時，卻出現了戰鬥機械，還向我們攻擊，由於調查部隊的武裝不足以低抗，結果沒法收回膠囊，雖然不知道得到這膠囊會有甚麼作用，但或許是可將MURAKUMO擊倒的材料，請協助我們吧！

戰法：這版的版圖很複雜，總共由三層的地下設施來構成，其設施有高低的地形之分，而且有很多無頭路和空的房間，容易迷失方向和浪費能源，不過由於今次的任務只是收回膠囊就可，所以盡量不作無謂的戰鬥，作戰開始，不要理會左右兩旁的通道，一直向前走，直至見到右方有間房為止，再向前行不久後進入右方的通道，向前直行有個坑，跌落坑裏進入第二層，當玩者到達第二層的時候，已有一群敵人在等候玩者，此時玩者只有兩個方法，一是立即逃走不理會它，二是用激光劍攻擊它，直到解圍為止，之後一直前進又見到另一個坑，跌落坑裏進入第三層，向前直行到盡頭轉右，再直行到盡頭的左方房間內就可發現膠囊，此時只要用激光劍攻擊膠囊就可取得。





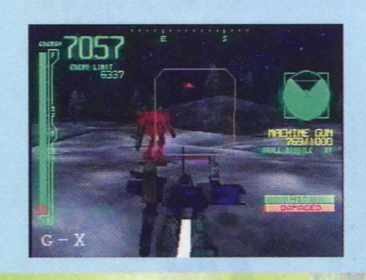






通信對戰

這個遊戲的待色是在STORY MODE裏作傭兵的生活，利用玩者所組合出來的機體來作戰。而遊戲最吸引的並不止這些，而是與朋友作通信對戰。在這個模式裏，玩者可用自己組合出來的機體與朋友所組合出來的機體作比拼，不單止可比較機體的性能的強弱，還可以戰術來分出勝負，另其樂趣大大增加。







TO BE CONTINUE…

部件一覽表

胴體（CORE）

編號	最大EG	重量	AP	衝擊防禦	EG防禦	肩部負荷	SOCKET	備註	價格
XCA-00	1046	1103	2710	530	505	2770	8	標準形態	61500
XCL-01	1380	885	2380	492	610	2450	16	輕量電子系胴體	88000
XCH-01	873	1384	3015	615	543	3600	12	裝甲強化和不少特殊裝備的SOCKET	72000

腳部（LEGS）——2足

編號	特徵	最大EG	待機EG	重量	AP	衝擊防禦	EG防禦	移動速度	最大負荷	備註	價格
LN-1001	標準	1725	643	1966	3235	556	531	277	4470	—	28500
LN-SSVT	輕量	2338	608	1528	2795	482	507	445	3560	純粹輕量使AP值低	44000
LN-3001	重裝	2206	670	3137	3703	870	594	153	6600	—	52200
LN-1001-PX-0	標準	1844	541	1892	3035	528	508	280	4100	—	25000
LN-501	輕量	2910	835	1675	2947	508	535	451	3990	有標準的防禦力，但EG消耗大	71800
LN-SSVR	重裝	2013	847	2750	3606	805	532	148	5400	重裝中最輕	32400
LN-1001B	標準	1889	676	2305	3383	585	54	272	4630	輕重裝型	45200
LN-3001C	重裝	2418	910	3528	3977	889	602	151	7100	AP和防禦力高	64100
LN-502	標準	2466	857	1790	3343	538	592	275	3800	輕量化標準型	35800
LN-D-8000R	標準	2350	1345	2426	3532	510	656	269	4720	AP和EG防禦力高	49000
LNKS-1B46J	重裝	2304	1132	3065	3788	822	618	146	6100	衝擊強化型	48000

腳部——逆關節（加重量、衝擊防禦和緩衝擊，減負荷和回轉速度）

編號	最大EG	待機EG	重量	AP	衝擊防禦	EG防禦	移動速度	最大負荷	價格
LB-4400	1400	286	2520	3560	617	451	294	4020	17300
LB-4401	1456	345	2910	3810	672	468	287	4510	31800
LB-4303	1585	371	2647	3575	643	488	291	4180	24000
LB-1000-P	1288	198	2095	3514	609	444	286	3775	20500
LBKS-2B45A	1703	425	2480	3731	584	515	299	3990	27000

腳部——4足（增加移動速度和回轉速度，減負荷、AP和防禦力）

編號	最大EG	待機EG	重量	AP	衝擊防禦	EG防禦	移動速度	最大負荷	價格
LF-205-SF	2810	2265	2137	2841	446	654	483	3450	42600
LFH-X3	2988	1990	2400	3100	468	610	421	3810	56000
LF-DEX-1	4016	2972	2650	3179	557	553	360	4450	69000
LFH-X5X	3584	3250	2880	3328	497	700	442	5000	82000

兩臂（ARM）

編號	最大EG	重量	AP	衝擊防禦	EG防禦	價格
AN-101	1006	1228	1670	384	374	19000
AN-201	877	1054	1635	352	334	15300
AN-K1	930	905	1790	339	402	49000
AN-D-7001	1512	1445	1743	306	453	23000
AN-3001	1258	1612	4935	487	353	39500
ANKS-1A46J	1415	2120	1990	679	496	42100
AN-863-B	1394	1726	1880	517	406	34000
AN-25	682	853	1826	344	284	28400

特殊臂

編號	特徵	最大EG	重量	AP	攻擊力	LOCK ON的數目	彈數	單彈價	連射射度	射程距離	SIGHT種類	價格
AW-MG25／2	連裝機關砲	78	1193	812	158	—	400	33	2	8800	2	54500
AW-GT2000	GATLING GUN	92	1415	1132	305	—	300	62	2	7800	2	48600
AW-RF105	大砲	106	1530	1280	1530	—	100	220	15	9300	3	77600
AW-S30／3	導彈	377	480	688	830	3	80	130	—	9000	1	56400
AW-RF120	大砲	137	1827	1420	2120	—	50	300	18	9800	3	67200
AW-S60／2	導彈	420	762	725	830	2	120	130	—	9000	1	66600
AW-XC5500	雷射大砲	547	1688	875	1241	—	70	—	7	12000	3	83600
AW-XC65	等離子大砲	625	1905	792	2322	—	40	—	10	8300	3	98500

頭部（HEAD）

編號	最大EG	重量	AP	衝擊防禦	EG防禦	雷達	生命探測器	地圖系統	NOISE CANCELER	戰略系統	價格
HD-01-SRVT	350	122	816	154	149	0	有	記錄通過的 AREA	無	1（HIGH-GRADE）	26500
HD-2002	457	156	787	140	154	1	無	記錄通過的 AREA	無	0（NORMAL）	29000
HD-REDEYE	538	146	840	148	151	1	無	記錄通過的 AREA 和地名	無	1	41100
HD-D-9066	657	138	885	165	232	1	有	記錄通過的 AREA	無	0	43200
HD-GRY-NX	218	232	1004	194	134	0	無	自機四周	無	2（LOW GRADE）	14700
HD-06-RADER	875	145	741	109	194	2	無	記錄通過的 AREA 和地名	有	0	51800
HD-ONE	304	161	800	132	129	2	有	記錄通過的 AREA	有	1	68100
HD-08-DISH	716	133	870	205	162	0	無	記錄通過的 AREA 和地名	無	0	33200
HD-ZERO	431	185	925	221	149	1	無	自機四周	無	2	22500

肩武器（BACK WEAPON）

編號	種類	最大EG	重量	攻擊力	LOCK ON數目	彈數	單彈價	連射速度	射程距離	SIGHT種類	消耗EG	價格
WM-S40／1	小型導彈	245	245	830	1	40	130	10	9000	1	—	18700
WM-S40／2	小型導彈	320	337	830	2	40	130	10	9000	1	—	23000
WM-S60／6	小型導彈	TARM05	583	830	6	60	130	10	9000	1	—	38100
WM-MVG404	中型導彈	280	620	1560	10	24	252	10	10000	1	—	31000
WM-MVG802	中型導彈	220	718	1560	2	32	252	10	10000	1	—	44000
WM-L201	大型導彈	180	835	4300	1	12	897	10	12500	1	—	46200
WM-X201	特殊導彈	250	720	980	1	18	1125	15	12000	1	—	62250
WM-X5-AA	爆雷	85	616	675	8	10	270	50	—	—	—	19300
WM-X10	爆雷	105	939	675	16	10	560	50	—	—	—	24800
WM-P4001	小型導彈	320	755	830	1	60	130	10	9000	1	—	43800
WM-PS-2	小型導彈	360	1125	830	1	90	130	10	9000	1	—	66700
WR-S50	小型火箭彈	8	218	1310	—	50	110	8	12500	4	—	15900
WR-S100	小型火箭彈	15	845	1310	—	100	110	12	12500	4	—	32400
WR-M50	中型火箭彈	13	677	2240	—	50	220	12	14000	4	—	27600
WR-M70	中型火箭彈	24	718	2240	—	70	220	16	14000	4	—	36500
WC-CN35	CHAIN GUN	11	593	338	—	250	52	2	10000	2	—	32750
WC-ST120	SLAG GUN	6	827	183	—	80	156	22	8100	2	—	56000
WC-LN350	LINEAR GUN	8	425	690	—	120	108	6	9000	2	—	41800
WC-GN230	榴彈發射器	8	1230	3520	—	15	985	32	12000	3	—	72500
WC-XP4000	PULSE 大砲	364	318	770	—	100	—	5	9000	3	4600	61000
WC-XC8000	等離子大砲	455	1110	2065	—	50	—	10	8500	3	6900	78700
WC-01QL	雷射大砲	618	273	1531	—	80	—	7	12000	3	5100	69500
WG-RF35	步鎗	6	415	218	—	200	18	5	8500	0	—	11400
WG-MGA1	機關鎗	4	370	85	—	500	9	1	6300	0	—	14000
WG-MG500	機關鎗	4	458	135	—	500	15	2	7800	0	—	28400
WG-AR1000	機關鎗	8	516	105	—	1000	12	1	7000	2	—	42300
WG-HG235	手鎗	22	170	226	—	100	68	5	4800	0	—	19000
WG-RF／5	狙擊鎗	5	295	530	—	80	83	10	20000	2	—	41500
WG-RF／P	狙擊鎗	4	308	612	—	60	95	12	16000	2	—	33100
WG-HG512	手鎗	10	324	437	—	120	48	8	5800	0	—	26200
WG-B2120	火箭砲 1	13	778	1250	—	80	163	16	8200	3	—	75900
WG-B2180	火箭砲 2	16	905	1930	—	50	348	22	7800	3	—	75900
WG-XP1000	PULSE 步鎗 1	246	188	302	—	180	—	3	15000	2	1100	46000
WG-XP2000	PULSE 步鎗 2	286	265	435	—	200	—	3	15000	2	1500	61500
WG-XC4	等離子步鎗	308	686	820	—	100	—	10	8000	2	3800	51000

兩肩裝備

編號	種類	最大EG	重量	攻擊力	LOCK的數目	彈數	單彈價	連射速度	射程距離	SIGHT種類	同時發射彈數	價格
WX-S800／2	導彈	415	1650	1120	1	60	515	12	11000	1	2	69400
XCS-9900	特殊導彈	310	1480	980	—	20	1125	15	12000	1	2	94500

電腦（COMPUTER）

編號	LOCK SIGHT	最大EG	重量	LOCK時間	LOCK的數目	價格
COMDEX-C7	NORMAL	24	14	50	4	11100
COMDEX-G0	NORMAL	24	14	40	4	22500
COMDEX-G8	NORMAL	24	14	60	6	16400
QX-21	WIDE AND SHALLOW	12	8	40	1	20300
TRYX-BOXER	LENGTHWAY	19	10	50	3	48100
TRYX-QUAD	SIDEWAY	38	18	50	6	63000
QX-9009	NARROW AND DEEP	55	24	30	6	96000

特殊裝備

編號	種類	使用SOCKET	效果	備註	價格
SP-MAW	導彈警備裝置	1	在雷達畫面顯示導彈位置	—	14200
SP-JAM	干擾導彈裝置	3	在一定時間解除LOCK ON	五秒一次	26000
SP-M／ AUTO	導彈自動發射裝置	1	在FULL LOCK ON時自動發射	—	12900
SP-ABS	強化自動平行裝置	1	中彈時減起震動情況	800	29600
SP-SAP	強化緩衝器	1	減輕用大砲時震動	800	31800
SP-CND-K	增設電容器	4	在動力爐加設電容器	容量 12000	21000
SP-AXL	火器管制裝置	2	LOCK ON時間縮短	15%	24000
SP-S／ SCR	實彈反射版	2	減輕實彈的傷害	15%	33000
SP-E／ SCR	中和能量彈版	1	減輕能量彈的傷害	15%	38500
SP-EH	能量兵器連射裝置	1	能量武器連射率上升	20%	45000
SP-E+	能量提高裝置	1	能量兵器威力上升	15%	45000

動力爐（GENERATOR）

編號	重量	出力	容量	急速蓄E	價格
GPS-VVA	308	4728	28000	7800	19500
GPS-V6	363	4728	43000	5000	32000
GRD-RX5	225	5300	38000	4000	23300
GRD-RX6	286	6000	33000	4000	27800
GRD-RX7	348	6810	31500	5000	38700
GBG-10000	398	9988	34000	2980	43500

左手裝備（ARM WEAPON）

編號	最大EG	重量	攻擊力	消耗EG	價格
LS-2001	28	123	738	205	11500
LS-200G	45	181	950	170	29000
LS-3303	43	224	1210	263	37200

雷達（RADAR）

編號	最大EG	重量	表示形式	價格
RXA-01W	243	210	0	12100
RZ-A0	387	480	1	17900
RXA-99	267	160	0	14500
RXA-77	274	125	0	23000
RZ-A1	403	433	1	33000
RZ-BBP	566	454	3	40900

推進器（BOOSTERS）

編號	最大EG	重量	出力	消耗EG	價格
B-P320	28	208	9800	4360	10800
B-P250	33	162	12800	4410	13700
B-T2	38	235	14800	3850	31500
B-P351	41	288	21000	6980	32500
B-VR-33	35	255	19000	5070	48500



攻殼機動隊
GHOST IN THE SHELL™

ACT
MEM
製造商：SCE
售價：398港元
發售日：7月17日
記憶：1 BLOCK
PlayStation



齊來在士郎正宗的世界中當一隻蜘蛛吧！！

在上一期的《GAME PLAYER EX》中已經為大家介紹過本GAME的基本系統、故事系統及頭幾關MISSION，相信各讀者已對本GAME有一定的認識了。而來到了今期，製作遊戲攻略的責任就落在筆者身上。無可否應地，本遊戲所盛載之影片質素之高是令人咋舌的，就以筆者的感覺而言，若果跟由押井守監督的電影版相比，本遊戲所提供的影像訊息就更有士郎氏的風格。尤是那女主角草薙素子，不論在性格以至外形方面也跟原著的十分接近。亦可以說，若果閣下是漫畫版《攻殼機動隊》的支持者的話，就更能投入於遊戲當中。唔，閒話也說得七七八八了，開始攻略吧！！



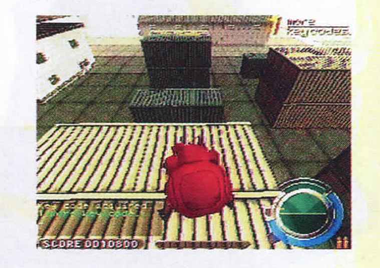


攻略要點：

在開始攻略之前，筆者就撥出少少篇幅，為大家講解一下在進行本遊戲時玩者應要注意的地方，令大家更快地熟習本遊戲的系統，繼且能在較容易的情況下完成任務。

熟習機體之操作：

現在以playstation為平台所推出的3D SHOOTING GAME可說是越來越多，（好像今期也有攻略的《ARMORED CORE》亦是一隻3D射擊GAME），換句話說，玩者可要熟習每隻遊戲內不同的操作系統，方可在進行攻略時事半功倍。亦正因為如此，玩者在真正開始攻略時，可先要將遊戲中的機體操作練至滾瓜爛熟，（甚至成為反射神經！！）那麼方可在遊戲中靈活使用自機，避開敵人之攻擊。而操作之指令可參考上一期的《GAME PLAYER EX》。



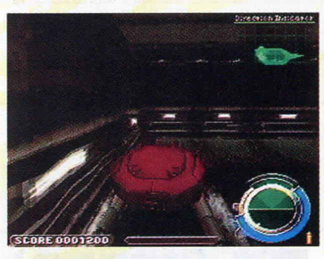
善用牆壁：

擁有一隻可以像蜘蛛般，在牆壁上自由活動的機體可說是《攻殼機動隊》的一大特色(SPIDER MAN！！）。故玩者若能靈活運用此功能的話便可增加不少樂趣。而且在某一些場合爬牆更有實際需要。唔，像要對付空中的敵人時，因為機體的炮台不能上下移動，所以可要爬上牆，令炮台可攻擊到上方。另於某些任務中更須爬過牆壁方可完成任務。



畫面右上角之注意：

在進行遊戲共間，玩者除了要注意在畫面中的形勢、留心觀察在雷達上哪裡有著甚麼東西外，更要注意畫面的右上角。為甚麼呢？原來在這裡，電腦是會顯示出玩者今場戰鬥的目標物、目標物所餘下的數目、通往出口的方向顯示、波士的能源等等重要事項。所以玩者務必時常留意這框框內所顯示的資料，實在對完成任務有很大的幫助哩。



發射導彈要注意的地方：

在本遊戲中玩者使用的機體所附有的武器共有三種，它們分別是機槍、導彈及手榴彈。由於導彈是沒有彈數限制及有LOCK ON功能，故可說是一種頗為常用的武器。但玩者可要注意一點，若要發射導彈的話，可先要按實口鍵，待畫面下方的MISSION BAR儲滿後，電腦就會把畫面中的敵人LOCK ON，當玩者放手時，導彈就會發射出去。但若果在MISSION BAR未儲滿的時間被敵人打中的話，MISSION BAR的數值就會跌回零，可需要玩者由頭再儲過。所以當玩者想儲MISSION BAR時便要盡量減低被擊中的機會。尤是在跟波士對戰的時侯，因為對方會放出極為密集的攻擊，那麼玩者就更難爭取到儲MISSION BAR的空間。



MISSION 01：THE BAY AREA

目標物：

藍色、可發射LASER之敵機×4

攻略要點：

其實今回玩者要消滅的敵機有兩架是匿藏在貨倉與貨倉之間的窄巷內的，一架在北面一個停車場處，而另一架是被屋及鐵絲網圍著。唔，在窄巷內那兩架要打倒它們的難度不是太高，只要爬到較高的地方再用導彈攻擊便行。而最麻煩的可說是被屋及鐵絲網圍著的那架，若果玩者跳進去鐵絲網內跟它互射的話，可會有不低的損傷哩。而站在鄰邊的屋頂上，導彈又會被前面的圍欄檔住，不能命中目標。那怎辦好呢？其實玩者只要站在屋頂，而兩隻前腳是踏在圍欄外，那麼導彈就可以擊中目標了！實在比跳下去跟它玩牛仔互射遊戲安全很多。另外在大貨倉附近有一個停車場，那處亦有一架目標物。基於那處的空間較多，用來避開敵人攻擊的地方也較大。玩者可將敵人LOCK ON後，按R1或L1橫移避開其LASER，再用導彈來攻擊。唔，不過相比起本任務其他目標物，由於這一隻要直接跟它互射，所以難度也是最高的。

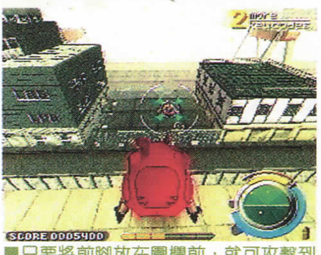




跟BOSS的對戰：

當玩者將所有目標物消滅後，就可跟據右上方的箭咀指示，來到這MISSION的波士藏身的貨倉中。WELL，説到對它的攻略的話，由於其攻擊模式較為簡單，只是放一些散彈槍及放雷射大炮，而且跟其他波士相比，它的攻擊範圍已不算大了。故此，玩者可以一邊按R1、一邊按←使自機不停的圍住波士來轉，一方面用導彈來攻擊。（這戰術就叫做迴轉攻擊吧！小健健改的）而且它那支雷射大炮的迴轉速度是追不到你的哩。不過話雖如此，但一不小心被這鬼東西擊中的話可有一個不少的傷害。不要大意啊。

CAUTION POINTS！！



■只要將前腳放在圍欄前，就可攻擊到下面的目標物！



■由於停車場較為空曠，故要多作橫移來避開目標物的LASER！

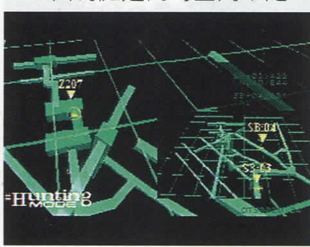
MISSION 02：THE SEWER

目標物：

沒有

攻略要點：

WELL，基於在本MISION內是沒有玩者必須要消滅的目標物，所以大可以甚麼也不理的依著箭咀的指示一口氣的跑到波士處。但由於隧道內地雷處處，如果這樣衝的話未到波士處機身可已傷痕纍纍了。而且本MISSION又沒有時間限制，故此小心點將路前的地雷呀、槍台等等東西清除了再向行就較為保險。不過在對付一些槍台的時侯就要小心，因為隧道內的空間不足，若果被那些槍台放放冷槍的話，因為給玩者移動的空間不足，故此中彈機會亦較大。至於解決的方法，玩者可以在遠距離把它LOCK ON，盡量不進入它的攻擊範圍，之後再放導彈解決之。除此之外，玩者在這裡亦會遇見一些拿著噴火器的傢伙及地雷。對付地雷的方法就容易非常，只要不要走近再開機槍掃射就可以。至於那些拿著噴火器的傢伙就可像對付槍台般，用導彈來消滅。





跟BOSS的對戰：

經過箭咀的指示，玩者終於來到波士藏身的大水渠中。唔，由於這波士身處的地方跟MISSION 01的極為不同，基本上玩者是在一個圓柱體的內部跟它對戰，所以那種迴轉式攻擊方法是行不通的。至於它的攻擊模式方面，啊啊，可説非常霸道囉。它既有圍繞著水渠內壁來發射的強力LASER、在前方又可以發射導彈及噴火，攻擊範圍並不細。那麼玩者又可以怎樣對付它呢？唔，玩者可站在波士的前面，一邊LOCK ON及放導彈，一邊用跳躍來避開它的強力LASER攻擊。當玩者發現它轉為用噴火或導彈攻擊的話，玩者可要立即向後跳來避開。

CAUTION POINTS！！



■見到這個升降機槽之入口嗎？一躍而下吧。



■在一些掘頭路內是會有玩者用之補給物的。





MISSION 03 THE COMPLEX

目標物：

油桶×484





跟BOSS的對戰：

把所有油桶都破壞過後，就可以去打波士了。唔，這隻波士的攻擊力絕對是比上兩個波士更高。而它武器主要是機關槍、浮游炮及向地面發射的雷射炮。若果玩者站在其正前面來攻擊它的話，那麼很多時電腦就只會將浮游炮LOCK ON，令玩者就算能發射出導彈也不能傷到波士分毫。所以玩者又可用回那迴轉攻擊的戰法，一面圍著它轉一面LOCK ON及放飛彈，那麼波士的武器追不到你之餘，玩者又可把它擊倒。

CAUTION POINTS！！



■ 在第三區域中，從圖中的柱向上爬……

攻略要點：

基本上本MISSION所出現的敵人之火力並不是太強，都是一些槍台呀、迫擊炮手這些東西。其實玩者最大的敵人就是時間！！在攻略此關時玩者盡量不要花時間去攻擊目標物以外的東西，不如用這些時間去找尋目標物更實際。唔，在第一個區域裡，基本上玩者利用雷達及肉眼就可將所有目標物找尋出來，（雷達是會以紅色有圈點點來顯示的）把它們消滅後就可用雷達中以綠色有圈點點來代表的出口來去下一個區域，而且還會加多60秒給你。WELL，難度是不高的。不過來到第二個區域，玩者除了要消除地面上那14個油桶外，更有2個是放在運輸管的頂部，至於如何可跑到上去消除之，可參考「CAUTION POINTS」一欄。另外來到第三個區域，除了有兩個是收藏在運輸管的頂部外，更有個是藏在建築物裡面。



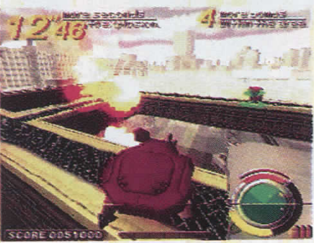
■在第二個區域中，當玩者遇到圖中的柱，就要爬上去。



■ 不用上到最頂，在爬到中段時轉180度，將下面兩個油桶消滅。



■ 在第三區域中，有一個油桶是在建築物中的（如圖）



■就可將上面的油桶破壞

MISSION 04：ON THE SEA

目標物：

沒有

攻略要點：

其實今個MISSION中出現的敵人類型不是太多，基本上可以分為3種，就是騎在快艇上向你掃射機關槍的戰鬥員、還有在空中飛吓飛吓的機械人以及放置在海面上的LASER陷阱。說說每一種的對付方法吧。由於騎在快艇上的傢伙速度較高，體積亦較細，故玩者是比較難只用畫面去找尋它們，所以雷達在這裡又可大派

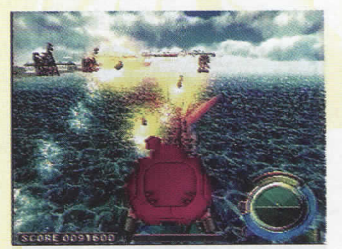


用場了。要注意的是，它們時常會在玩者的背後竄出來，繼而向你放冷槍，雖說攻擊力不太強，但還是向後轉180度的將其消滅吧！！唔，說到那些在空中飛下飛下的機械人，它們的攻擊力及防禦力也較高，而且還會不停的放LASER炮來攻擊你，而玩者唯一閃避的方法就是跳躍！！不過，它們發炮前的準備時間（即是槍嘴有團光那段時間）也頗長，玩者可有足夠時間作跳避，繼而用導彈還以顏色。至於那些橫放在海面的LASER陷阱，玩者可以在經過時跳過它，又或者在未駛到去時用導彈將其發射器破壞。不過有時在這些陷阱前皆有一些ITEM可取走的。

跟BOSS的對戰：

今回的波士是一艘白色的戰艦，其身邊還有兩艘啡色的戰艦。首先玩者就要對付那兩艘啡色的戰艦，而它們皆會放出炮彈及機關槍來攻擊你，而玩者亦只可用跳躍來閃避之。而玩者有一點是要注意的，就是盡量集中攻擊其中一艘，待它被你消滅後，方去攻擊第二艘。。來到跟白色戰艦戰鬥時，它就會向你放出破壞力不低的密集式導彈及炮彈來攻擊你。另外，當它是背向你的時候，玩者是不能將它LOCK ON的。所以在這種情況下還是不要浪費時間的企圖用導彈攻擊了，還是不停的連打□鍵來作機槍掃射吧。

CAUTION POINTS！！



■要用跳躍來避開攻擊。



■在陷阱前居還有補給物哩。



MISSION 05：THE OLD CITY

目標物：

人型機械人（波士）×1





跟 BOSS 的對戰：

基本上玩者是要跟此波士交手5次。而在第5次的相遇時它才不會逃跑。由於這個MISSION之版圖構造較為複習，故此筆者很難交代到給大家知它會在哪一個地方出現。不過只要大家根據雷達紅色有圈點點的指示，要找到並不是難事。

其實此波士最大的武器是速度及破壞力，而它常用的攻擊是那破壞力又高、射程又遠的激光刀，還有它時不時又會衝前向你擲出手榴彈。由於這些武器的攻擊模式都是向前的，所以玩者可以用迴轉攻擊來對付之。當玩者將它的體力扣得七七八八時，它就會啟動「飛腳攻擊」。首先將自己跳到高高，然後再衝向地面作出攻擊。而且落地時還會產生一些有殺傷力的沖擊波，而且攻擊範圍也不少。雖然它會作出如此的招式改變，但只要玩者亦是用迴轉攻擊的話，基本上要打敗它是不難的。

攻略要點：

今次的任務可說是較為特別，就是一開始玩者已經會遇上這MISSION的波士。不過它卻不會乖乖的待在同一個地方跟你對戰，而是在整個住宅區內四處竄，而玩者就是要死跟著它，目的就是要將其消滅。但，由於此機械人移動速度其高，而且在它由一個AREA移到去第二個AREA時是會隱形的！！只有一個影及一些「水花」來顯示它的移動情況。所以玩者還是用雷達來追擊它則較為可靠。另外，在追擊途中玩者少不免會遇到其他敵人。為了減低不必要的機體損傷，跟它們的戰鬥還是避之則吉好了。但除非它在你跟波士的對戰AREA內，那麼就要先把那些導彈發射台消滅了。因為當玩者跟波士對戰時，這些導彈發射台就會跟波士來個大夾攻，令玩者不知是迴避那些導彈好，還是專心地攻擊波士。



CAUTION POINTS！！



■先把旁邊的雜魚清理，才跟波士對戰。



■用橫移避開它的激光刀攻擊吧。

MISSION 06：THE SPEED WAY

目標物：

沒有

攻略要點：

其實相對起上來，MISSION 06的難度可比MISSION 04的低了。因為在MISSION 04玩者就只可以用跳躍來避開攻擊，而在這個MISSION中玩者則可利用埋橫移，實在靈活不少了。唔，言歸正傳。在這個MISSION內玩者會遇到的敵人共有3種，分別是直昇機、電單車及裝甲車。其實對付它們的方法也是大同小異，都是先用橫移避開飛彈，之後再用導彈作反擊。反而玩者要注意的是要時常觀察著雷達，因為敵機有時會在前面、又有時會在後面出來。故若果玩者先在雷達中發現它們的話，就可以立即轉動機身迎戰。另外剛才不是說過這條公路是有分枝的嗎？其實兩條路所遇到的敵人也差不多，不過若果玩者是行右路的話就會遇上公路的缺口，所以難度也較為高。





跟 BOSS 的對戰：

就算玩者行哪一條路也好，最終也會遇上同一個波士，就是一架貨車型的戰鬥基地。非常霸道地它更有3個作戰形態。而且跟MISSION 04那隻戰艦一樣，是有時間限制的。而每當玩者破壞它一個形態時就可有30秒的增加。唔，它的第一個形態是轉地器，它會不停的在地上開洞，玩者可以用橫移及跳躍避開它的大鑽及地洞。（當然要一邊放導彈啦）之後它就會一枝LASER發射器，將一枝長長的LASER射過來，這時用橫移來避開攻擊是不大有效的，故玩者只可以像跳OVER的跳過它。來到最後的一個形態，它就只可向你發射導彈，而且那些導彈的HOMING性能是非常之高的。不過玩者只要在它飛行到中段的時間橫移就可將它們避過。

CAUTION POINTS！！



■分支路啊，而左邊的路是較易行的。



■小心未完成的公路，跳過去吧。

MISSION 07：THE CITY

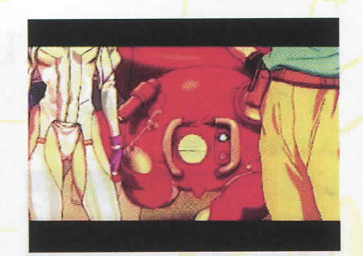
目標物：

LASER發射台×4

攻略要點：

唔，其實在這裡出現的敵人可跟之前數個MISSION中出現的差不多，大都是一些飛彈發射台、直昇機及槍台。然而為了減低機體不必要的損傷，跟這些「雜魚」的戰鬥還是可免則免（當然在目標物旁的除外）。第一個目標物就是在那條天橋上，玩者可以爬到橋面，先清除目標物附近的「雜魚」，然後再繞到目標物的身後，繼而狂放導彈。低切忌在它的面前進行攻擊，因為它那支LASER的攻擊力實在不低。

把它消滅後就可跳落地面。若玩者繼續向前行，就會來到一個較大的十字路口，而且第2個目標物亦在這裡出現。不過在它身旁卻有一座槍台在射下射下，還是先將其消滅才料理目標物吧！！之後，就可以去天橋付近的大廈天台尋找，因為有2座目標物是會在這些地方出現的。然而天台這地方面積可不是太大，但一些直升機、導彈發射台卻會集結於這小小的地方，所以玩者可要小心被它們圍攻啊。







跟BOSS的對戰：

把4部LASER發射台也消滅過後，玩者就可跟據箭咀的指示來到波士的所在地。而這波士共會使出3種不同的攻擊方法。分別是攻擊範圍極廣的廣散彈、地震攻擊及噴火。當它用廣散彈時，自機就會不知不覺的被吸進其攻擊範圍內，所以一定要不停的向後跳，方能破解，切忌作橫移動。而當它凌空跳起後，在落地時就會做成地震及沖擊波。故此玩者應在它落地的一刹那跳起，避過沖擊。又，若果它是向玩者噴火的話，那麼就可以立即繞到其身後，再不停的放導彈。如是者只要這樣「對正下藥」的話，要打倒它絕對不難啊。

CAUTION POINTS！！



■先跑到天橋上將這個目標物破壞。

■來到接近戰區邊沿的一個十字路口，發現多個目標物。



■另外的目標物就在天橋附近的大廈天台上。

MISSION 08：UNDERGROUND PASSAGE

目標物：

LASER發射器×4

攻略要點：

在這個MISSION中，有很多拿著機槍或導彈發射器的人，還會有一些迷你直升機向你放LASER。雖說這些武器殺傷力不大，但小數怕長計嘛。WELL，在這種清況下，玩者就可試試用那「TIME CRISIS戰法」。其實就是利用一些轉角作掩護。玩者就待在一些彎角位中，一來可以避開敵人之攻擊，二來可以給時間自機LOCK ON。當它們的導彈飛過後，這時玩者才竄出來及發射導彈。就好像《TIME CRISIS》中的李察一樣（嗚謝天草）。除此以外，當玩者來到任務的中段，畫面就會自動變為夜視鏡模式，而此時玩者亦要消滅4個在防禦牆後的LASER發射器。而對付方法就是站在防禦牆的頂部攻擊，但當那些LASER飛過來時就要立即跳後用防禦牆來掩護自己。





跟BOSS的對戰：

啊啊，又來到跟BOSS對戰的環節啦。其實這隻波士的風格可跟之前幾隻大同小異，都是在一個較空廣的空間內，向你作出一些密集式的攻擊。不同是就是在於它們的攻擊方法。這隻波士最利害的武器可説是那些如雪花能量彈。因為它可同一時間可以將大量這類能量彈廣散在空中，而且這些能量彈還有HOMING攻能的呀！！非常恐怖！！如果一不小心，就會被三五粒能量彈同時攻擊！！所以當波士使用這武器時，玩者就要不停的繞著它來轉，以減少中彈的機會。故此相比之下，它那些機槍及導彈攻擊就變得非常易避了。

CAUTION POINTS！！



■小心在彎角處有敵人埋伏。



■可站在牆上將眼前的目標物消滅。

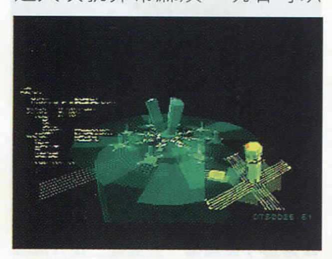
MISSION 09：AEROPOLIS II / GEOFRONT

目標物：

沒有

攻略要點：

由於這版出現的敵人數目較少，而且通道亦較闊，然而為了減低機體的損傷，玩者大可以無視所有敵人，一口氣的瞧著綠色箭咀所指示的方向衝呀衝，及用跳躍來避開敵人的攻擊。不過若果玩者想取多些分數的話，把路途上的敵人殺過片甲不留亦未嘗不可。但玩者卻要小心一些路口部份，不要胡亂的衝去，不然被敵人兩邊夾攻就非常麻煩。玩者可以在路口邊先把前面的敵人全滅，繼而通過之。另外在MISSION的中段玩者要跳落一些升降機槽處。玩者亦不要貼牆爬下去這麼浪費時間了，一躍而下去到最低不是更快捷嗎？另外去到MISSION的後段，玩者就要乘搭一個移動平台去到對岸。而此時亦會有好一些空中敵人向你襲擊。而玩者亦要留意雷達上敵人出現的方位，再進行返擊。

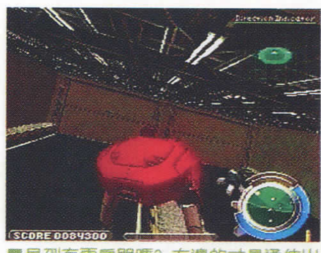




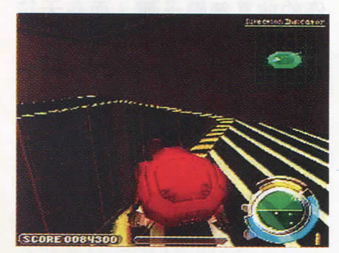
跟BOSS的對戰：

筆者深信這是一個十分難打的波士來。其實這是一個動力爐來，而玩者的目的就是要將動力爐旁那8支透明管破壞。不過這個波士當然有其自我保護裝置啦，它們就是掛在天花板上的LASER發射器。WELL，戰事一開始，玩者不要心急去攻擊那些透明管，首要的是破壞那些LASER發射器。一來每破壞一支LASER發射器就可得到20秒的限時增加，二來若果玩者沒有即時破壞LASER發射器，到後期它們齊齊向你攻擊時就很難避到。而破壞LASER發射器的方法，可站在在牆壁的平台或在地板上，再用導彈攻擊。不過玩者的手腳一定要快，因為過了一定時間後動力爐就會啟動，而且它還會將玩者吸進去其中心，造成損害。而且在這個狀態下要LOCK ON敵人就難上加難了。

CAUTION POINTS！！



■見到有兩扇門嗎？左邊的才是通往出口的。



■又見到有個升降機槽，只要玩者直跌落底就可通往出口。

MISSION 10：AEROPOLIS II / THE GENERAL FLOOR

目標物：

沒有

攻略要點：

基本上玩者都是要依著箭咀的指示，去到打波士的地方。不過由於這裡已不容許玩者以跳躍來避開攻擊，所以先把前面的敵人消除變得十分重要。唔，每當玩者由小路出大路（駕車麼？）、轉彎又或者去到十字路口，不要魯莽地跑出去，先用雷達了解清楚究竟在前面哪一個方位、有多少個敵人。然後用導彈將它們逐一擊破。確保前面沒有敵人後，方可前進。而當玩者來到MISSION的中段時，就要利用一些升降機槽往下層。由於出口就在升降機槽的最低，故此大可直接的跳下去。而來到MISSION的後段，玩者就會經過一些窄窄的走廊，要命的是敵人會突然之間在兩旁殺出，一不留神就會讓它們的突襲成功。另外一方面，在部份長走廊中又會遇上一些耐久力及導彈射程均比你的高導彈發射台。幸好地它們每發射完一次導彈後會有一段頗長的回復時間。故此玩者可以先引它發射導彈，再急後退回避，之後才衝前用導彈返擊，那麼就可將中彈的可能性減到最低。





跟BOSS的對戰：

這版的波士其實是兩隻會飛的機械人。速度高就不用說啦，而且用的武器也有很強的廣散力。好像一些手榴彈、放射性LASER。它們還會將一些爆炸品散佈在地上。不過無論它使甚麼花招也好，筆者覺得用迴轉攻擊還是最有效的戰法。只要在迴轉期間用↑及↓鍵來調校自機的移動路線，繼而避開地上的爆炸品。不過玩者返而要小心它們的激光刀，這招不但破壞力強，而且攻擊範圍大，絕對是一大威脅。

CAUTION POINTS！！



■在彎角處不要魯莽的衝出去，不然會被夾攻。



■小心突然在門中彈出來的敵人，玩者要在它們未跑出來前用導彈擊毀之。





MISSION 11：AEROPOLIS II / THE DUCT

目標物：

沒有

攻略要點：

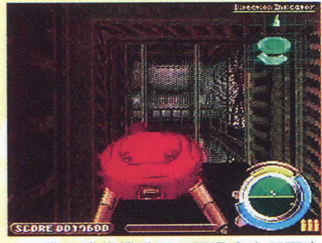
其實這個MISSION可分為好幾個部份的。第一個部份玩者就會行一些行人通道，路面較窄，敵人也顯得較為密集。但只要玩者小心點先用雷達看清，繼而清除，跟著才通過的話基本上是問題不大的。而在第二個部份中，玩者就會來到一個類似多層停車場的地方。而在這裡玩者要注意的就是那些柱位，後面往往會有機槍不停的放其無限子彈，而在天花板也會掛著一些會把爆炸品的機器，請在通過前把它們消滅。而第三部份就是升降機槽及通風槽，在這些極窄的通道卻會出現機槍台及地雷。幸好那些機槍台只會向前射，不會調校角度的，故可用橫移來迴避之。但來到第二條升降機槽時，就會遇上會放爆炸品的機器，而且它們還會在你的頭頂炸開！令你難於閃避。筆者提供的對付方法就是在它們未「爆花」時在遠距離用導彈擊毀之。又或者見它一爆開時，立即按跳鍵令自機跌到落槽底，避開攻擊。

跟BOSS的對戰：

經過了這三過部份的試練，終於來到打波士的地方啦。這傢伙的體型就如座攻擊要塞一樣，霸氣十足。而它的主要武器又是有三種，分別是激光刀、擴散式LASER及有HOMING功能的能量球。不過無論怎樣也好，只要玩者又是圍住它起勢轉的話都可以減低中這些攻擊的機會。當然在迴轉的同時一面要發射導彈，一面要注意波士跟著會使用甚麼武器，繼而改變機體的迴轉軌道。

當玩者將它的能源扣得七七八八時，它的身體就會爆炸，只餘下一個頭在飛下飛下！（押韻！）不過這個階段的波士之攻擊力就會大跌，只能放出一些密度疏落的導彈及LASER，相比起剛才之密集攻擊是很容易避開的。

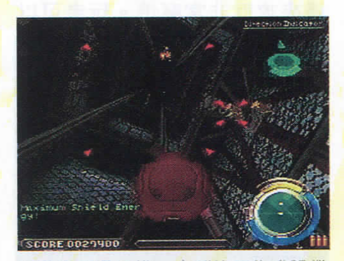
CAUTION POINTS！！



■又遇上升降機槽了，不過今之卻要向上爬。



■之後就會來到通風槽。但卻會有機槍向你掃射。



■通過了通風槽，去到第二條升降機槽就會出現一些會放爆炸品的機器。

MISSION 12：AEROPOLIS II / THE ROOFTOP

目標物：

沒有

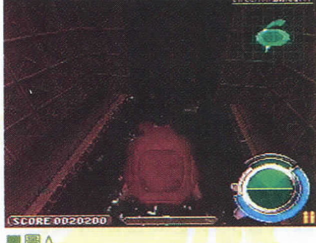
攻略要點：

1. 任務一開始先要經過一滿佈敵人的走廊，在走廊末端會見到一個大洞，（圖A）但不要跳下去。見到對面有一部份的顏色是較深的嗎？爬到這部份的底部吧。2. 之後就會去到圖B的地方。這處有大量地雷及一架直升機，但切勿跳起，因是會跌死的。而這處左邊盡頭是有條窄巷的，進去吧。3. 這窄巷（圖C）不單有地雷，更有手榴彈取，取後繼續前進。4. 來到窄巷盡頭就會去到圖D之地。先用導彈把敵人消滅。5. 入到去，再按跳鍵就可以看到像圖E的地方，見到對面有一塊塊的平台嗎？但不要心急跳過去啊。6. 其實是要用圖F中的平台作跳板再跳過對面的平台。當跳到最後一塊時再向右望就會見到牆壁中的大入口，盡力一跳的跳過去啦！

跟BOSS的對戰：

終於要跟本遊戲的最終波士決一死戰了！基本上玩者亦是用迴轉攻擊這戰術來對付它的。但由於作戰的地方是在天台，在迴轉的同時亦要小心不要轉出場外。而對方的武器主要是那攻擊範圍甚大的激光刀，還會在地面製造衝擊波。若果玩者用迴轉攻擊的話，被激光刀擊中的機會就較細。但當它的手臂發光時玩者就要有起跳的心理準備，因為這正代表它將會製造沖擊波，而這招的攻擊範圍是包括整個天台的！當玩者將它的身體消滅後，它的頭和你就會向地面下墜，而玩者就要在30秒內將其消滅。所以玩者一定要留下至少一個手榴彈在此時使用，跟著再不停的按機槍攻擊之，不然玩者是不夠時間的。

CAUTION POINTS！！



■圖A



■圖B



■圖C



■圖D



■圖E



■圖F

TRINNING MODE之解説



哈哈，來到這裡，相信大定都已經將本遊戲的「MISSION MODE」完成了啦？不過當玩者查看「OPTION」中的「MOVIE REPLAY」時，是否發覺還有很多動畫片段仍未出現過呢？其實它們全躲在這個「TRINNING MODE」中！在每次「TRINNING MODE」完結時，電腦皆會以你的成績給你一個等級，而每一個等級皆有一段動畫片段的。故此若果玩者要看齊所有的片段的話，就要取齊由「E」至「SS」之間的所有等級。而「TRINNING MODE」內共分6個AREA，現在就為大家介紹一下吧。

AREA 1：

在第一個AREA內，玩者共需要擊破16個標靶的。而這裡的標靶是會匿藏在一些一層起、兩層止的小平房之間。由於這些小平房不是太高，而且標靶的所在地可說是非常明顯，故此玩者不用雷達、只用肉眼也可輕易地將它們找出來。所以玩者要擊破16個標靶是不難的。





AREA 2：

在AREA 2中，玩者就需要在一條多彎的隧道內將全部18個標靶擊破。唔，在這裡玩者則切忌心急，不要一味向前衝。因為若果有「漏網之魚」的話，到頭來還是要跑回去消滅之。所以還是先將眼前所有的標靶消滅後，才繼續前進。而玩者要小心一些標靶會突然在牆壁中伸出來。





AREA 3：

在AREA 3中所有標靶都會在那兩條巨型大柱上，而玩者就起碼要擊破20個方能過版。唔，而攻略這裡的要點是集中破壞一條柱的其中一塊面，那這一面所有標靶都給破壞後就去第二塊面，如此類推。直至這一條柱的所有標靶都給玩者破壞後，就可跳到鄰面的柱上，繼續擊破餘下的標





AREA 4：

來到AREA 4，玩者就要破壞18個標靶。而在這個區域可說是比AREA 1的更為空曠，只有一些倭樹及小石山。但這樣並不代表對玩者是絕對有利，雖說這樣玩者就能更易找出標靶，但由於這裡的標靶是會開機關槍的，故此這樣反為會增加玩者中彈的可能性。





AREA 5：

AREA 5中是需要玩者把20個標靶破壞。唔，這裡的難度並不低啊，因為玩者眼前滿是高高的貨櫃。貨櫃不但會縮短玩者的攻擊範圍，而標靶就是在這些貨櫃之間左穿右插，令玩者的視線受阻。如果不是使用雷達的話，根本很難知道它們的正確位置。而且這裡的標靶也是會開槍的，小心啊。





AREA 6：

終於來到「TRINNING MODE」的最後一版啦，但驚奇地發現原來這種遊戲模式也要打波士的。更可怕的是，這波士竟是跟玩者使用著同一類型的機種！但由於這是由CPU所控制的，所以靈活度非常之高。然而玩者亦可使用迴轉攻擊這戰術來對付它。





FINAL FANTASY TACTICS

文：山寺良牙

SLG MEM

PlayStation



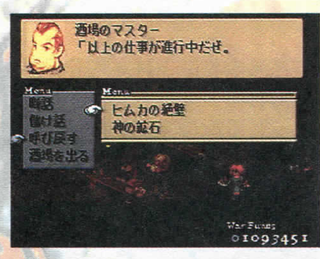
孤軍作戰？戰事升級？

首先多謝有這麼多讀者來信及來電提供秘技、攻略技巧及指正攻略上的錯誤。由於本人才疏學淺，如果有任何錯誤的話，請各位敬愛的讀者多多包涵。至於今期則會為各位讀者獻上第二章尾段至第四章中段之攻略。

戰場技巧——其之二

多利用酒吧內賺得的工作

每當進入城中或村中的酒吧內，有一項是賺來的話（儲け話），而這一項實際上是一些特別的工作。當接受這工作前是要支付一筆的費用「當然也有一些是免費的」，而且還要派最多三人出去，所以自軍的戰力亦隨之而降低；可是當工作完成了之後，除了自軍可取得一筆金錢外，派去的人也會獲得一筆為數不少的JOB POINT，最令人歡喜的就是更有可能得知一些新的地方及取得一些秘寶。





勁升 LEVEL，正！

當自軍派了一批人離隊工作後，由於那些工作是需要一段時間才能完成的，所以自軍大可利用這段空檔時間，走去地圖上那些綠色地點去打其他的敵人，並趁機增加自軍各人的LEVEL；並可以順道查看其他城鎮有甚麼賺來的話。至於升LEVEL的好處就多了，除了可以將取得的JOB POINT用來賺一大推能力「ABILITY」外，當某職業到達一定的LEVEL後，更可轉職成更高更強的職業。另外，在應付大部份的EVENT戰鬥「地圖上有橙點的地方」時，亦會顯得比較輕鬆，皆因自軍各人的攻擊力均已升高。所以如果各位讀者不厭或不怕浪費大量時間的話，不妨先去「谷一大段LEVEL」。





昂貴的道具不一定代表好，便宜的道具不一定代表差。

於今期刊出的道具表，相信各位讀者也會看得眼花瞭亂，可是別以為看到一些高價的武器及防具便立刻買下，買了可能會令你後悔，因為一些武器的攻擊力雖強，但實際上它的攻擊距離及攻擊回避率也不是太好，所以最好是先想清楚現時人物之職業、擁有之能力及職業特性等各方面去考慮用何種武器才是最為適合。另外，對於一些以前用過的武器最好不要立刻買掉，因為當人物轉職的時候，那些武器及防具等……都是有機會會再次重用的。



先拆掉物件，之後離棄你。

當故事開始進入百熱化階段後，便會出現一些經常沒有參加戰鬥的隊友的LEVEL追不上，甚至遠遠地落後，這時該怎樣去處置他們呢？雖然不太好聽，但這也是唯一的方法，就是先將他們的所有裝備全數除下，之後當然是不帶他們去戰鬥或做工作，之後，當故事發展到一定的階段「指的是EVENT戰鬥後」，便會有一些新的特別人物加入自軍，當然，優先要離開自軍的就是那些人，雖然有些痛心，但如果不離棄他們，又怎會有更強的人物可以使用呢？所以不用手軟，即時「處分」他們吧！



續——戰場攻略

第十九戰：哥路哥拉路達刑場（ゴルゴラルダ処刑場）

自軍最高出場人數：5（分成兩批）
出場敵人：時魔道士×2／弓兵×2／騎士×3／劍士加夫加利安
過版條件：敵人全滅

進入這一版之前，本人先建議在別處的地方作一些非EVENT的戰鬥，用來增加各人的JOB POINT、LEVEL及金錢等，由於該版敵人之攻擊強勁，再加上以五敵八（自軍五，敵方八），基本上LEVEL不高的話是絕不可能有任何勝算的。版面攻略方面，不妨第一隊配置主角、亞古妮亞斯及一位話術士，另一隊則配置馬斯他狄可及一位近距攻擊力高的隊員。版面一開始後，便用馬斯他狄可的特別攻擊去封着加夫加利安的闇之劍攻擊，由於他的攻擊力十分高，所以封着他的攻擊是有一定的好處。由於闇之劍的攻擊被封着，第一個大威脅已沒有了，之後敵人於地上的兩個騎士會衝向主角攻擊，當然主角等人可以反擊外，也可利用話術士將他們





變成自軍的人，這樣除了可以打少些敵人外，也可增大自軍的攻擊力，之後便是要對付敵弓兵，由於由上面走來的敵時魔道士經常阻頭阻勢，所以如果一有機會作埋身戰的話便不要放過。另外，那些時魔道不妨用長距攻擊（如馬斯他狄可及話術師的槍）。另外，在本版的其中一位敵人——加夫加利安，當他的體力扣低過六十六時便會自動消失掉，而對付他的方法亦是老土的集中火力攻擊。

過了此版後，各人便再次趕快地往拉奧尼路城（ライオネル城）進發。之後，鏡頭一轉至拉奧尼路城的地牢，被關在該處的公主後來從一位叫福路馬魯夫（ヴォルマルフ）的騎士口中得知，自己只是一個替身，真正的公主在很久之前已死掉，她只是一個政治用的籌碼，這個事件她當然是不會相信的。到了城門前，主角一人走到了城門上預備為隊友開啟城門，可是卻被埋伏的劍士加夫加利安（劍士ガフガリオン）發現了，於是主角只好與加夫加利安作單對單決戰。





第二十戰：拉奧尼路城城門前（ライオネル城城門前）

自軍最高出場人數：5（分成兩批）
出場敵人：召喚士×1／弓兵×2／騎士×3／劍士加夫加利安
過版條件：敵人全滅

在進入此版之前，不妨令騎士亞古妮亞斯（騎士アグリアス）學會兩招更新更勁的「無雙稻妻突」及「聖光爆裂破」，這有助於戰事的發展，另外，由於主角一方只能單獨出戰，所以亦有必要預備大量的「藥」或「高級藥」給主角用，第三就是讓主角學會了弓兵技「SPEED SAVE」，這樣做可令主角的CHARGE TIME加快到100，當然結果就是可以有更多的機會攻擊敵人。版面攻略方面，本版中最為麻煩的兩類敵人就是那召喚士及三個騎士，對付那三個騎士可以集中火力逐一將他們擊倒，可是在攻擊的同時，亦要留意一下自身的體力，以免攻擊不成反被圍攻；至於那召喚士，由於他每一次有攻擊魔法時均會消耗大量的MP，只要他的MP一用盡以後，便可將他為所慾為。另外主角的一方更應盡快從城們上走下來，暫不理會加夫加利安對自身的攻擊，若果

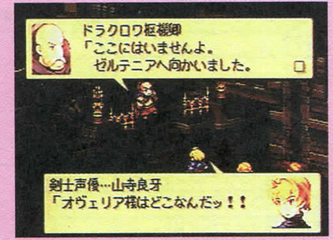


體力值扣低過150至170時，便要用「高級藥」回復自身的體力，之後便走至城門口旁的板手，以便能夠開啟城門讓隊友走進來並一起集中火力對付加夫加利安，基本上只有主角一人是不可能擊倒他的。









將版面上的敵人（包括加夫加利安）擊倒後，大伙們便一起衝進城內。在此處會自動出現SAVE POINT及編成表，各位可好好利用一下。完成了編成後，便會立刻進入下一場戰鬥。在城內遇到了樞機主教，主教說公主已離開這處並去了另一地方，之後便引誘主角加入他們的行列，可是主角不肯，竟然敬酒不飲飲罰酒，就只有死路一條，之後便用其中一顆聖石將自己變成一隻怪物然後攻擊自軍。

FINAL FANTASY TACTICS

武器、防具、飾物及道具表

武器表

娟物系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
????	???	???	???	???	???	???
卡士米（カシミール）	10	50	2	—	單手專用	15000
PELSIA（ペルシア）	8	50	2	—	單手專用	7000

袋系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
C之袋（Cのバッグ）	10	—	—	魔法攻擊 +1	女性專用	53000

標槍系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
不可思議矛（ミスリルスピア）	10	10	2	—	可兩手用	4500
矛（スピア）	9	10	2	—	可兩手用	2000
標槍（ジャベリン）	8	10	2	—	可兩手用	1000

字典系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
戰鬥字典（バトルディクト）	7	15	3	—	單手專用	3000

弓系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
不可思議之弓（ミスリルの弓）	7	—	5	—	兩手專用	5000
????	???	???	???	???	???	???
雷電弓（ライトニングボウ）	6	—	5	雷屬性、魔法發動 THUNDER	兩手專用	3000
冰之弓（氷の弓）	5	—	5	冷氣屬性	兩手專用	2000
長弓（ロングボウ）	4	—	5	—	兩手專用	400
銀之弓	5	—	5	—	兩手專用	1500

棒系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
麝香尺（じゃこうしゃく）	8	20	2	—	可兩手用	2400
戰鬥竹（バトルバンブー）	7	20	2	—	可兩手用	1400
側柏管（サイプレスパイル）	6	20	2	—	可兩手用	1000

樂器系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
拉美亞之豎琴（ラミアのハープ）	10	10	3	附加混亂	單手專用	5000

自動弓系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
毒自動弓（ポイズンボウ）	4	5	4	附加毒	單手專用	4000
十字自動弓（クロスボウ）	4	5	4	—	單手專用	2000
騎士殺手（ナイトキラー）	3	5	4	附加暗闇	單手專用	1500
自動弓（ボウガン）	3	5	4	—	單手專用	400

槍系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
不可思議槍（ミスリル銃）	8	5	8	—	單手專用	15000
羅曼達槍（ロマンダ銃）	6	5	8	—	單手專用	5000

鎚系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
大鎚（フレイル）	9	—	—	—	可兩手用、二刀流可用	1200

杖系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
賢者之杖	7	15	—	—	可兩手用、二刀流可用	10
MACE OF JELLS（メイスオブセウス）	6	15	—	物理攻擊 +2、魔法攻擊 +1	可兩手用、二刀流可用	10
金杖（ゴールドスタッフ）	6	15	—	—	可兩手用、二刀流可用	7000
魔術師之杖	4	15	—	魔法攻擊 +1	可兩手用、二刀流可用	4000
蛇之杖	5	15	—	—	可兩手用、二刀流可用	2200
醫治之杖（いやしの杖）	4	15	—	—	可兩手用、二刀流可用	4000
奧克斯賽馬杖（オークスタッフ）	3	15	—	—	可兩手用、二刀流可用	120
白杖（ホワイトスタッフ）	3	15	—	消解死之宣告	可兩手用、二刀流可用	800

魔法杖系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
毒杖（ポイズンロッド）	3	20	—	附加毒	可兩手用、二刀流可用	500
火焰杖（フレイムロッド）	3	20	—	炎屬性、強化炎、魔法發動 FIRE	可兩手用、二刀流可用	400
雷電杖（サンダーロッド）	3	20	—	雷屬性、強化雷、魔法發動 THUNDER	可兩手用、二刀流可用	400
魔法杖（ロッド）	3	20	—	—	可兩手用、二刀流可用	200
寒冰杖（アイスロッド）	3	20	—	冷氣屬性、強化冷、魔法發動 FREEZE	可兩手用、二刀流可用	400

斧系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
????	???	???	???	???	???	???
巨人之斧	12	—	—	—	兩手專用	4000
戰斧（バトルアックス）	9	—	—	—	兩手專用	1500

刀系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
村雨	10	15	—	—	可兩手用、二刀流可用	7000
備前長船	9	15	—	—	可兩手用、二刀流可用	5000
虎鐵	8	15	—	—	可兩手用、二刀流可用	3000
阿修羅	7	15	—	—	可兩手用、二刀流可用	1600

騎士劍系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
防禦者騎士劍（ザィフェンダー）	16	60	—	—	可兩手用、二刀流可用	40000

劍系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
珊瑚之劍（さんごの劍）	8	5	—	雷屬性	可兩手用、二刀流可用	3300
血之劍（ブラッドソード）	8	5	—	—	可兩手用、二刀流可用	2500
長劍（ロングソード）	5	10	—	—	可兩手用、二刀流可用	500
不可思議之劍（ミスリルソード）	7	8	—	—	可兩手用、二刀流可用	1600
鐵劍（アイアンソード）	6	5	—	—	可兩手用、二刀流可用	900
BLODE SWORD（ブロードソード）	4	5	—	—	可兩手用、二刀流可用	200

忍者刀系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
宮內（くない）	9	5	—	—	可兩手用、二刀流可用	5000
忍者刀（忍び刀）	8	5	—	—	可兩手用、二刀流可用	3000

小刀系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
????	???	???	???	???	???	???
白金小刀（プラチナメッサー）	5	10	—	—	二刀流可用	1800
毒氣刀（メイジマッシャー）	4	5	—	附加沉默	二刀流可用	1500
盲人刀（ブラインナイフ）	4	5	—	附加黑暗	二刀流可用	800
小刀（ダガー）	3	5	—	—	二刀流可用	100
不可思議之刀（ミスリルナイフ）	4	5	—	—	二刀流可用	500

防具表——

護盾系

名稱	物理攻擊回避力	魔法攻擊回避力	其他	價格
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
火焰護盾（フレイムシールド）	31	—	炎吸收、冷威力減半、弱點水	6500
寒冰護盾（アイスシールド）	28	—	冷吸收、炎威力減半、弱點雷	6000
圓形護盾（ラウンドシールド）	19	—	—	1600
黃金護盾（ゴールドシールド）	25	—	—	3500
不可思議護盾（ミスリルシールド）	22	5	—	2500
大護盾（バックラー）	13	3	—	700
銅護盾（ブロンズシールド）	16	—	—	1200
EXCUTSHION（エクカッション）	10	3	—	400

帽系

名稱	HP增加值	MP增加值	特別效果	價格
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
扭碗頭帶（ねじり鉢巻き）	56	—	物理攻擊 +2	5000
綠軍帽（グリーンベレー）	48	—	SPEED+1	3000
三角帽子	40	12	攻擊魔法 +1	1800
飛機帽（ヘッドギア）	32	—	物理攻擊 +1	1200
紅頭巾（赤ずきん）	24	8	—	800
革之帽子	8	—	—	150
羽毛帽子（羽根つき帽子）	16	5	—	350

袍系

名稱	HP增加值	MP增加值	特別效果	價格
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
反常之袍（カメレオンローブ）	40	28	戰鬥不能無效、吸收聖	5000
魔術師之袍（魔術師のローブ）	30	22	魔法攻擊 +2	4000
絲袍（シルクのローブ）	20	16	—	2400
麻袍（麻のローブ）	10	10	—	1200

絲帶系

名稱	HP增加值	MP增加值	特別效果	其他	價格
絲帶（リボン）	10	—	戰鬥不能、UNDEAD、石化、勸誘、暗闇、混亂、沉默、吸血、不斷攻擊、青蛙、毒、SLOW、STOP、誘惑、睡眠、DON'T MOVE、DON'T ACTION、死之宣告全無效	女性專用	60000
LA VALLETTA（バレッタ）	20	—	戰鬥不能、石化、勸誘、混亂、吸血、不斷攻擊、STOP、誘惑、睡眠全無效	女性專用	20000
頭巾（カチューシャ）	20	—	UNDEAD、暗闇、沉默、青蛙、毒、SLOW、DON'T MOVE、DON'T ACTION、死之宣告全無效	女性專用	20000



頭盔系

名稱	HP增加值	MP增加值	特別效果	價格
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
不可思議頭盔（ミスリルヘルム）	50	—	—	2100
BARBUTA（バルビュータ）	40	—	—	1500
LEATHER HELMET（レザーヘルム）	10	—	—	200
十字頭盔（クロスヘルム）	70	—	—	4000
黃金頭盔（ゴールドヘルム）	60	—	—	2800
銅頭盔（ブロンスヘルム）	20	—	—	500
鐵頭盔（アイアンヘルム）	30	—	—	1000

衣服系

名稱	HP增加值	MP增加值	特別效果	價格
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
BRIGANDINE（ブリガンダイン）	50	—	—	2500
魔術士之服	42	15	—	1900
亞當背心（アダマンベスト）	36	—	—	1600
不可思議背心（ミスリルベスト）	30	—	—	1500
服	5	—	—	150
皮之服（レザープレイト）	18	—	—	500
革之服	10	—	—	300

盔甲系

名稱	HP增加值	MP增加值	特別效果	價格
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
????	???	???	???	???
不可思議盔甲（ミスリルアーマー）	50	—	—	2000
革之鎧	10	—	—	200
黃金盔甲（ゴールドアーマー）	70	—	—	3600
鐵板盔甲（プレイトメイル）	60	—	—	3000
LINEN CUIRASS（リネンキュラッサ）	20	—	—	600
鐵鏈盔甲（チェインメイル）	40	—	—	1300
銅盔甲（ブロンズアーマー）	30	—	—	800

飾物表——

香水系

名稱	效果	其他	價格
????	???	???	???
????	???	???	???
????	???	???	???
????	???	???	???

手套系

名稱	效果	價格
????	???	???
????	???	???
????	???	???
力量手套（パワーリスト）	物理攻擊 +1	5000

斗篷系

名稱	效果	價格
????	???	???
????	???	???
????	???	???
????	???	???
魔道士之斗篷（魔道士のマント）	物防禦力 18、魔法防禦力 18、魔法攻擊 +1	2000
革之斗篷（革のマント）	物防禦力 15 、魔法防禦力 15	800
小形斗篷（スモルマント）	物防禦力 10 、魔法防禦力 10	300

手環系

名稱	效果	價格
守護之手環（まもりの腕輪）	DON'T MOVE無效、DON"T ACTION無效	7000
????	???	???
????	???	???
????	???	???
鑽石手環（ダイアの腕輪）	物理攻擊 +1 、魔法攻擊 +1 、 SLOW 無效	5000

介指系

名稱	效果	價格
????	???	???
????	???	???
魔法介指（魔法のリング）	沉默無效、不斷攻擊無效	10000
守護介指（まもりの指輪）	睡眠無效、死之宣告無效	5000
????	???	???

靴系

名稱	效果	價格
????	???	???
????	???	???
????	???	???
膠鞋（ラバーシューズ）	DON'T MOVE無效、雷魔法無效	1500
GERMINUS BOOT（ゲルミナスブーツ）	MOVE+1 、 JUMP+1	5000
SPIKE SHOES（スパイクシューズ）	JUMP+1	1200
戰靴（バトルブーツ）	MOVE+1	1000

道具表——

名稱	效用	其他	價格
雷神之玉（らいじんのたま）	攻擊力 8	屬性——雷	250
冰水之玉（ひょうすいのたま）	攻擊力 8	屬性——水	250
火遁之玉（かとんのたま）	攻擊力 8	屬性——火	250
????	???	???	???
????	???	???	???
手裏劍	攻擊力 4	手劍（飛標）	50
藥（ポーション）	回復 30HP	回復用道具	50
高級藥（ハイポーション）	回復 70HP	回復用道具	100
EX 藥（エクスポーション）	回復 150HP	回復用道具	700
鳳凰尾（フェニックスの尾）	解除戰鬥不能	回復用道具	300
萬能藥	石化、暗闇、混亂、沉默、OIL、青蛙、毒、睡眠全解除	回復用道具	350
聖水	UNDEAD、吸血全解除	回復用道具	2000
金針	解除石化	回復用道具	100
少女的吻（乙女のキッス）	解除青蛙	回復用道具	50
回聲草（やまびこ草）	解除沉默	回復用道具	50
眼藥水（目薬）	解除暗闇	回復用道具	50
解毒藥（毒消し）	解除毒	回復用道具	50
エリクサー	HP 與 MP 全回復	回復用道具	10
ハイエーテル	回復 50MP	回復用道具	600
エーテル	回復 20MP	回復用道具	200

徇眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務



《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址： 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補 購　每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂 閱　（包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1835.00
半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$2080.00
半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1167.50
半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1325.00
半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$1350.00
半年（13期）：$702.00

第1-17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿
年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿
郵寄地址（請用英文正楷書寫）：＿＿＿＿＿＿＿＿
本港聯絡人：＿＿＿＿＿＿＿＿
聯絡人地址：＿＿＿＿＿＿＿＿
聯絡人電話：＿＿＿＿＿＿＿＿
支票號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

□補 購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	
		合計HK$	

□訂 閱

本人欲自第＿＿期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式（請在適用方格處加上X號）

空郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25期）：$1835.00
□ 半年（13期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
□ 空郵一年（25期）：$2080.00
□ 空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
□ 一年（25期）：$1167.50
□ 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25期）：$1325.00
□ 半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
□ 一年（25期）：$1350.00
□ 半年（13期）：$702.00





《SAGA FRONTIER》繼承了《ROMANCING SAGA》3集的特色，全部7名主角都有其獨特的初段故事，再加上故事發展的時間性關係，要在一次遊戲內將所有設定事件通過是不可能的，因此經過考慮後，筆者決定選用玩起來有一定困難而自由度極高的紐特LUTE[リュート]，作為這篇引導式攻略的主人翁。

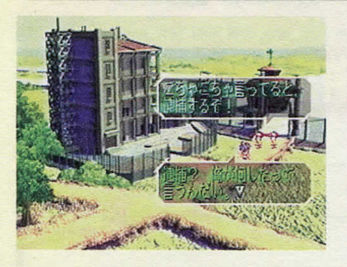
Text : FUKUDA

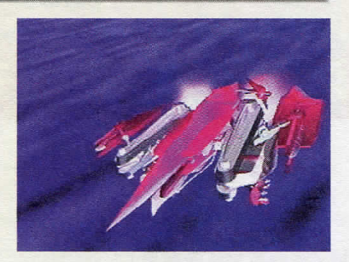
ILLUSTRATION:小林智美



PlayStation

出發吧！紐特！









自少在母親關懷下成長的紐特，因對人人與世無爭和平共處的約克蘭[ヨークランド]感到納悶，在某天決定離開家鄉出去外面闖闖。

和朋友們道別後，由村北出口離開的紐特找到一個乘搭領域船的地方，在和守衛們理論險被逮捕之際有一名男性從左邊的大廈走出來，原來他是這班人的長官，結果他容許LUTE跟他們一起乘坐，不過紐特最終也不知道他的身份，只知道他亦是來自約克蘭的同鄉，至於此行的目的地則是另一個REGION曼克頓[マンハッタン]。

當到達曼克頓後，紐特被眼前的境象嚇了一驚，城市人的居所與生活方式竟然是這樣的！行出領域船發射場後向西行便到達購物大樓[ショッピングモール]，裏面有一間首飾店和一間快餐店，身無長物的紐特當然買不起那些貴重的珠寶啦，而在快餐店內則遇到2名很特別的男子，左面身穿制服IRPO警察的叫曉斯[ヒューズ]，他叫紐特要小心戟他來這兒的蒙特司令官[モンド]，至於右邊的則是李安納度[レオナルド]，不過目前仍不能令他們入隊。看過整個曼克頓區後，由於無法進入其他地方，特別發現的情況下紐特唯有先乘領域船返回約克蘭再作打算。

九龍

回到約克蘭後，紐特在村子北面的大風車前找到好友山特[サンダー]，牠懇求紐特讓牠入隊，在其誠意打動下紐特終於「容許」牠成為同伴，山特的實力可不是蓋的呢。由於不想這麼早回家，紐特於是便到領域船發射場出發往另一區，留意現在不要到村西北方的沼澤，因為那處的怪物強得要命。降落後紐特二人眾發現身處於連接起這區域內各個領域的中心點九龍[クーロン]，在這裏有各種販賣不同商品的店子，刀劍、鎗械、裝甲、護手和藥品等一應俱全，亦有專門收購皮革產物的商店。四周打聽過情報後，紐特從左端的出口到內部通道[裏通り]去找敵人打賺錢和提升功力，同時可讓山特吸收敵人來增加能力與技的數目。從下側出口行到地下水道入口旁邊有一間相當恐怖的醫務所，不過目前仍未知道其用處，而從另一出口行會被2名藍色戰鬥員所攔截要求100元過路費，紐特當然不肯就範，於是用「少許暴力」解決了這紛爭。搜刮完地下水道後2人發現了一個能進入自然洞窟的入口，再將收藏在洞內的寶物拿走就可先行離開這裏；至於洞盡頭的蜘蛛窟目前不需要理會。









同伴尋找之旅

行到九龍的領域船發射場後，紐特決定下一個目的地是集合了古今文化的舒拉古[シュライク]，先進入區中央的街道去，在書店可看到一些有關舒拉古區內的資料，分別是供奉着「勝利之守護神」位於左下方的武王的古墳流傳着不少奇怪傳聞位於右上方的濟王古墳、三神器與及其他古老傳說等。

接着便到位於街道稍南的中島製作所，在此可買到不少威力強勁的鎗械，而右上角的修理機械人則需要先找到另一台機械人T-260才可令它加入。然後到武王的古墳，發現主要通道現在被封，只能進入位於左上方的密室，打開石門有3個敵人衝過來，將它們解決後找到兩個一大一小寶箱，走近看看原來是箱怪，打敗它們後可取得強力傷藥和萬能油，取得後由於現時無法再往下一層去，還是先離開會比較好。在出發往其餘兩處之前，最好取得多幾名同伴一起作戰，首先乘領域船經過九龍到另一邊的史克勒布[スクラップ]，在酒吧內可找到機械人T-260、指環研究家美玲[メイレン]與怪物冠[クーン]3名同伴；注意從這裏乘船離開是需要繳付100元，不過若然是沒錢的話也可乘船的，請放心。







濟王的古墳






返回舒拉古後到中島製作所找特殊工作車入隊，接着進入右上方濟王的古墳看看有甚麼發現。穿過複雜的森林後眾人終於來到古墳，入口通道末端是連接着一間有3個祭台的房間，再向前行便到古墳大堂，紐特不小心踏在斷裂板塊掉落下一層，此時發現中央高台上插着一把劍，可是太高爬不上去，想了一會終於由大堂左側板塊掉下到達那兒，最後將守護者骷髏騎士打倒取得天叢雲劍。

接着返回大堂後在右上方發現閃光，紐特行過去時卻又掉到下層，結果趁閃光消失之際衝過去，解決守護者取得另一件秘寶水鏡之盾，跟着再由大堂右下方出口去取得第3件寶物鎮魂之勾玉。

想起書店關於古代傳說的文章，紐特於是返回入口附近的房間，此時發現3個祭台發出了紅藍綠色的火光，只要分別將劍、盾和勾玉放到祭台上，就能打開牆上的石門，進入後發現一副棺材，當走近調查時棺材突然打開，裏面的骷髏爬了起身説「你這個墳墓小偷！這次是你自討苦吃了！」，頓時發生戰鬥，要先將4名擋着的骷髏騎士打敗才能和使用草薙之劍的頭目濟王決勝負，將它打敗後只要選「何かよこせ」便可拉它入隊。

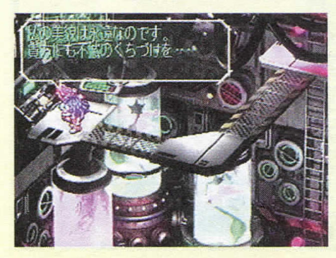
生命科學研究所

解決了濟王的古墳的事件後，紐特便往南端盡頭的生命科學研究所去，看看有甚麼秘寶埋藏着。在這迷宮內有很多科學家，不過只要一交談他們就會變身為魔物襲擊隊伍，所以要小心翼翼來移動，盡量保存術點及技點以應付強敵。

到達上層後四處均找不到通道往另一地區，經過一輪搜索後結果在其中一間房內的書櫃發現隱藏通道，同時亦從桌上的筆記中發現這裏原來是專門研究半人半妖的地方。從樓梯向上行發現了一間紅色門的研究室，只要將科學家們打敗後能回怪物歌頓[コットン]讓牠入隊。離開房間後沿着樓梯向下行，不久便會到達底層的花園，在這裏合共有4間研究室，其中2間只是禁閉了妖魔的囚室，至於左上角那一間則是從裏面反鎖着。

這時先到右上角的房間，以巧妙身法避開電腦鍵盤旁的女科學家（若避不開則會展開戰鬥），然後按掣將房間的門鎖打開，再到進入剛才的那間房去，當和房內的人交談時紐特聽到身邊響起了震耳欲聾的聲音，原來是超強敵人地龍，其攻擊力尤是鐵球極為驚人，若等級不夠倒不如遲點才來，只要記着每3回合它放出鐵球時要防禦擋格；打敗它後可得龍鱗之盾。






潛入魔法帝國

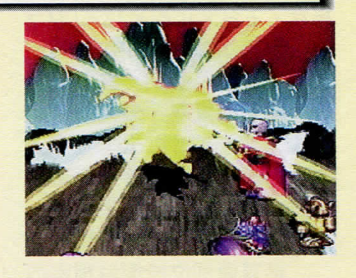
暫時完成了舒拉古的事件，紐特於是往領域船發射場出發到另一個領域去，他選擇了以魔術著名的魔法帝國[マジッグキングダム]作為目的。

在城內收集情報與添置裝備後，眾人向城西南面的出口離開，進入了一間被棄置的大屋內，當行到地面大堂調查中央的巨柱時，頭頂的妖精石像馬上變回真身飛走，這時牠們會施法將成為石像的敵人與寶箱還原，要好好利用牠們來拾寶箱啊。

進入由妖精石像飛走所露出右邊第3個洞口不斷向前行，終於在盡頭發現頭目フルド。解決頭目後，可先離開帝國到另一個領域路米拿斯[ルミナス]去，在入口找到來自帝國的術士魯治[ルージュ]加入，不過記着若選擇再到魔法帝國的話他便會馬上離隊，原因不明；另外屋外左右兩邊都有接受術之試練的迷宮，不過只限人類參加，以目前只有3個人類的陣容來說，還是揍夠5個人才來過吧。



姆斯派尼布山之戰



現時有很多地方還未能進入，最好先到以占卜著名的多凡[ドゥヴァン]去找高人指點迷津。從左下方帳幕與中央小屋處紐特得知威力極強的魔法——印術和秘術是需要到世界8處去尋找4塊石和4張卡，才能成為擁有資質的施術者。

獲得足夠情報確定冒險目的後，先返回九龍找一名劍客問及有關用劍高手．元[ゲン]的位置，得知他現身處於史克勒布於是便趕回那兒找他入隊，然後出發到IRPO轂部去。當向接待員說出到來目的後，IRPO隊員曉斯要求紐特替組織做點事才會把卡交出，隊伍於是被迫去執行往姆斯派尼布山[ムスペルニブル]山頂，去取得不再盛放的花作為條件，肴意現在是無法離開這裏的。在山中間有一洞穴，裏面由赤龍和黑龍看守着不少秘寶如ROAD STAR等，幾經辛苦打敗它們可得。當到山頂解決了頭目朱雀後，返回IRPO轂部可得到盾之卡。

「技」一覽表

陰術

名稱	效果
パワースナッチ	奪取敵人的HP
ハイドビハインド	到敵人的背後攻擊
シャドウネット	令敵全體麻痺
ダークスフィア	用重力彈攻擊敵人
シャドウサーパット	分身
マクンパ	傷害敵人

邪術

名稱	效果
雜靈擊	DOWN 效果
痛覺倍增	令敵全體的傷害倍增
呪殺	用生命作賭肴來擊倒敵人
激痛	令敵全體 DOWN 效果
邪靈馮衣	傷害敵人
靈障	向全體敵人攻擊
無差別馮衣	傷害敵人

時術

名稱	效果
ティレイオーダー	令敵人的運動性下降
タイムリープ	令敵人行動終了
カオスストリーム	向全體敵人攻擊
時間蝕	令敵人的運動性下降，有石化效果
タイムツイスター	令己方再一次行動
オーヴァドライヴ	在一定時間內有無限大的行動速度
レヴォリューション9	傷害敵人

空術

名稱	效果
ヴュイパーブラスト	令敵人消失
バニッシュ	向全體敵人攻擊，有 DOWN 效果
リバースグラビティ	傷害敵人
ライトシフト	用陽光攻擊敵人
ダークシフト	死的屬性攻擊
ヴォーテクス	所有術技無效
次元衛星砲	傷害敵人
反動クラッシャー	傷害敵人

魔術

名稱	效果
エナジーチェン	用能量封鎖敵人的攻擊
インプロージョン	令敵人爆炸
サイコアーマー	用魔法之鎧守護身體
ゲート	開啟異次元的門
サイキックプリブン	封敵人的魔法
ヴァーミリオンサンズ	向全體敵人攻擊，有暗闇效果
リジュネレイション	傷害敵人
バックファイア	傷害敵人

妖術

名稱	效果
ファッシネイション	令敵人誘惑
幻夢の一擊	呼出幻獸來攻擊
硝子の盾	用硝子之盾保護自己
ミラーシュイド	造出幻影來欺騙敵人
セレクション	傷害敵人
ブロークングラス	傷害敵人



心術

名稱	效果
克己	自己完全回復
呪縛	令敵方麻痺
隱行	令自己透明
鐵柱攻擊	傷害敵人
生命波動	用自己的生命力轉為槍來攻擊敵人
覚醒	在一定時間內令所有能力上升
エール	傷害敵人
酔いがまわる	傷害敵人

陽術

名稱	效果
太陽光線	對不死系的敵人特別有效
スターライトヒール	回復己方一人的 HP
フラッシュフラッド	向全體敵人攻擊，有暗闇效果
光の剣	用光之劍守護自己
超風	向全體敵人攻擊
サラマンダー	傷害敵人

秘術

名稱	效果
劍	用魔法劍攻擊敵人
盾	己方全員的防禦力上升
杯	回復己方的異敘
金貨	用金欺騙敵人
魔術師	用自己的分身來攻擊敵人
死神	將敵人的生命送給死神
塔	用所有魔力變成雷來攻擊敵人
愚者	將所有攻擊力下降

印術

名稱	效果
勝利のハーン	己方的武器威力上升
活力のハーン	給己方再生能力
保護のハーン	隱藏己方的護印
解放のハーン	守護被石化、麻痺或睡眠的己方
壁のハーン	守護將會被彈藥攻擊的己方
矮人のハーン	敵人的筋力下降
停滯のハーン	自己與一位敵人的時間停止
魂のハーン	在一定時間內所有能力上升

命術

名稱	效果
サクリファイス	失去自己生命來令己方全員回復
リヴァイヴァ	令己方一次不死身
汚れた牙	傷害敵人
分子分解	傷害敵人
ブレイブハート	傷害敵人
敵の援護射擊	傷害敵人
魔術師	傷害敵人

幻術

名稱	效果
黑貓	呼出幻獸來攻擊
ナイトメア	呼出幻獸來攻擊
ジャッカル	呼出幻獸來攻擊
コカトリス	呼出幻獸來攻擊
リーパー	呼出幻獸來攻擊
ミリオンダラー	向全體敵人攻擊
影博り	令敵人麻痺
銀牙	傷害敵人

見切技

名稱	效果
吸血見切り	回避吸血攻擊
タッチ見切り	回避 TOUCH 系的攻擊
烈風見切り	回避烈風劍、烈風擊的攻擊
ふみつけ見切り	回避腳踏攻擊
しっぽ見切り	回避背後攻擊
針見切り	回避持針、針等攻擊
体当たり	回避體術攻擊
翼見切り	回避翼系攻擊
パウダー見切り	回避胞子攻擊
リドル見切り	回避 SPHINX 的攻擊
誘惑見切り	回避誘惑效果
閃光見切り	回避閃光攻擊
ネット見切り	回避 NET 系的攻擊
落雷見切り	回避落雷攻擊
地響見切り	回避地震系的攻擊
岩石見切り	回避岩石攻擊
凝視見切り	回避凝視效果
デスグリップ見切り	回避即死攻擊

鎗技

名稱	效果
射擊	傷害敵人
精密射擊	傷害敵人
集中射擊	傷害敵人
全體射擊	攻擊全體敵人
曲射	傷害敵人
反應射擊	對敵人的攻擊作出迎擊
地上掃射	在範圍內的敵人全部打 DOWN
十字砲火	傷害敵人（對不死系的敵人特別有效）
跳彈	傷害敵人
早擊ち	可回避鎗技
2T拳銃	鎗技威力倍增
カンテスト	傷害敵人
鉄下駄シュート	傷害敵人
超凝視	傷害敵人
ジャッジメントX	傷害敵人
陽子ロケット弾	傷害敵人



劍技

名稱	效果
なぎ払い	傷害敵人，附加 DOWN 效果
切り返り	傷害敵人
巻き打ち	傷害敵人
諸手突き	傷害敵人（雙手使用技）
二刀十字斬	傷害敵人（必定雙手有武器裝備才可使出）
スマッシュ	傷害敵人
飛燕剣	對空攻擊
稲妻突き	傷害敵人（雙手使用技）
天地二段	傷害敵人，附加 DOWN 效果
払車剣	傷害敵人
柳枝の剣	傷害敵人
ディフレクト	反彈敵人的攻擊
ベアクラッシュ	傷害敵人
テッドエント	有即死的效果
逆風の太刀	傷害敵人
神速三段突き	傷害敵人（雙手使用技）
かすみ青眼	用敵人的攻擊作反擊
無拍子	傷害敵人
烈風劍	向全體敵人用對空攻擊
二刀烈風劍	二刀技，向全體敵人用對空攻擊
清流劍	傷害敵人
濁流劍	傷害敵人
十字留め	二刀技，是強力的回避技
ライジングノヴァ	傷害敵人
ロザリオインペール	傷害敵人（對不死系的敵人特別有效）
雲身払車剣	攻擊全體敵人
無月散水	傷害敵人
喪神無想	用敵人的攻擊作反擊
幻魔	傷害敵人
幻魔相破	傷害敵人
月影の太刀	是刀技，傷害敵人
燕返り	是刀技，傷害敵人
風雪即意付け	是刀技，傷害敵人
三花仙	是刀技，傷害敵人
カイザーウイング	ALKAISER 專用技
カイザースマッシュ	ALKAISER 專用技
クロービット	傷害敵人
破壞光線	傷害敵人
魔神三段	傷害敵人
カウンター	傷害敵人
カウンターサミング	傷害敵人
カウンター短勁	傷害敵人
カウンター裏拳	傷害敵人
カウンター神掌	傷害敵人
カウンター羅刹掌	傷害敵人
当て身打ち	傷害敵人
当て身蹴り	傷害敵人
当て身短勁	傷害敵人
当て身あびせ蹴り	傷害敵人
当て身スイング	傷害敵人
当て身走り	傷害敵人
ドラゴンビート	傷害敵人
ドラゴンスライト	傷害敵人
ドラゴン短勁	傷害敵人
ドラゴン裏拳	傷害敵人
ドラゴンープレクス	傷害敵人
ドラゴンスイング	傷害敵人

體技

名稱	效果
妖魔化	ASELLUS 的專用技
變身	RED 的專用技
マグマタッチ	傷害敵人
精靈石	傷害敵人
衝擊波	傷害敵人
ブライトナックル	ALKAISER 專用技
スパークリングロール	ALKAISER 專用技
フラッシュスクリュー	ALKAISER 專用技
アル・ブラスター	ALKAISER 專用技
アル・フェニックス	ALKAISER 專用技
真アル・フェニックス	ALKAISER 專用技
シャイニングキック	ALKAISER 專用技
ディフレクイランス	ALKAISER 專用技
ファイナルクルセイド	ALKAISER 專用技
ダークフェニックス	傷害敵人
ライトニングウェブ	傷害敵人
パンチ	傷害敵人
キック	傷害敵人
空気投げ	傷害敵人，附加 DOWN 攻擊
サミング	令敵方暗闇
スライディング	地上攻擊敵人附 DOWN 效果（空中敵人無效）
ローリングクレイドル	投技，有 DOWN 效果
スウェイバック	回避敵人攻擊
短勁	傷害敵人
裏拳	傷害敵人
爆碎鉄拳	傷害敵人
あびせ蹴り	傷害敵人
当て身投げ	對敵人的拳擊作反擊
スープレックス	投技，有 DOWN 效果
ジャイアントスイング	有即死效果
金剛神掌	傷害敵人
バベルクランブル	投技，有 DOWN 效果
三角蹴り	傷害敵人
鬼走り	地上攻擊，有 DOWN 效果
どつきまわす	傷害敵人
ロコモーション G	投技，有 DOWN 效果
ドラゴンスクリュー	對敵人的腳擊作反擊
羅殺掌	有即死效果
三龍旋	傷害敵人
スカイツイスター	傷害敵人
DSC	投技，有 DOWN 效果
コンタクト	傷害敵人
ショック	傷害敵人
打擊	傷害敵人
触れる	傷害敵人
スイング DDT	投技，有 DOWN 效果
投げ捨てジャーマン	投技，有 DOWN 效果
雷炎パワーボム	投技，有 DOWN 效果





武器一覽表

鎗系

名稱	攻擊力	彈數	特別效果
AGNI SSP（アグニSSP）	9	15	無
PEN DRAGON（ペンドラゴン）	13	8	無
DERRINGER（デリンジャー）	44	2	無
AGNI CP1（アグニCP1）	12	13	無
MARK ELF（マークエルフ）	25	5	無
GARLAND（ガーランド）	22	8	無
BLACK EAGLE（ブラックイーグル）	28	6	無
CUSTOM SNIPER（カスタムスナイパー）	31	6	無
BEHEMOTH（ベヒーモス）	47	7	無
AGNI MBX（アグニMBX）	36	20	無
DUEL GUN（デュエルガン）	55	1	無
魔鎗	42	4	無
彈鎗	45	16	無
LETHAL DRAGON（リーサルドラグーン）	60	5	無
壞鎗	1	—	無
ブリューナク	88	1	無
HAND BLASTER（ハンドブラスター）	50	7	附加劍的用途，但不能使用劍技
LASER CARBINE（レーザーカーピン）	25	10	無
破壞光線鎗	50	7	無
熱線放射鎗	20	6	無
電磁放射鎗	20	6	無
SONIC CARBINE（ソニックブラスター）	25	16	無
水擊鎗	20	—	附加PUSH效果
SCRAP BAZOOKA（スクラップバズーカ）	10	1	無
HAND VULCAN（ハンドバルカン）	15	60	無
MACHINE VULCAN（マシンバルカン）	30	40	無
電擊砲	25	4	無
火炎放射器	33	3	無
電束放射器	33	3	無
ION RIFLE（イオンライフル）	27	10	無
粒子加速砲	45	8	無
重粒子砲	60	5	無
GHOST CANON（ゴーストキャノン）	5	12	對不死系怪物特別有效
HAND BAZOOKA（ハンドバズーカ）	20	4	無
對裝甲火箭（對装甲ロケット）	55	2	無
HIGH HELION（ヒペリオン）	85	2	無
DOBBY LAUNCHER（ドビランチャー）	10	3	攻擊全部敵人
MISSILE POT（ミサイルポッド）	12	8	100% 命中
KILLER HOUND（キラーハウンド）	44	4	100% 命中
STOKER（ストーカー）	70	3	100% 命中

其他

名稱	攻擊力	特別效果
鐵管（鉄パイプ）	15	無

曲劍系

名稱	攻擊力	特別效果
廚師刀（クックリ刀）	10	可使用刀技
武士劍（サムライソード）	19	可使用刀技
刀	34	可使用刀技
流星刀	55	可使用刀技
月下美人	69	可使用刀技

直劍系

名稱	攻擊力	特別效果
BOY KNIFE（ボーイーナイフ）	7	無
闊劍（ブロードソード）	11	無
忍者匕首（シャドウダガー）	9	附加令敵人停止活動
惡魔棒（フィーンドロッド）	13	附加FINAL STRIKE
剃刀（レーザーナイフ）	15	無
陶瓷軍刀（セラミッサーベル）	22	無
雙手劍（ツインリード）	20	無
（シルバースプレッド）	22	無
高周波刃（ブレード）	30	無
胡狼刃（ジャッカルブレード）	33	附加骯髒的牙
奇跡之刃（ミラクルブレード）	29	無
グリランドリー	42	附加FINAL STRIKE
光之刃（レイブレード）	45	無
古文劍（ルンソード）	50	附加勝利之古文
雙龍刀	41	可使用刀技
SPLASH SWORD（スプラッシュソード）	49	附加分子分解
TWIGGY ROD（トゥィギーロッド）	52	附加FINAL STRIKE
ZERO SWORD（ゼロソード）	60	無
黑曜石之劍	64	無
草薙之劍	66	無
天叢雲之劍	33	無
龍鱗之劍	72	無
幻魔	70	無
金獅子之劍	75	無
ROAD STAR（ロードスター）	51	附加BRAVE HEART
光之劍	80	無

道具一覽表

攻擊輔助系

名稱	效果
腐肉	令敵人產生異常
幸運金幣（ラッキーコイン）	令己方一人能力上升
不幸之金幣（アンラッキーコイン）	令敵人能力值下降



回復系

名稱	效果
傷藥	除機械之外，可回復中毒狀態和 HP（小）
強力傷藥	除機械之外，可回復中毒狀態和 HP（中）
最高傷藥	除機械之外，可回復中毒狀態和 HP（大）
石化回復	除機械之外，可回復石化狀態和 HP
万能油	回復所有異常狀態
圓糖（まんまるドロップ）	除機械之外，可回復 LP
達莎之肉（タンザーの）	除機械之外，可回復中毒狀態和 HP
背包（バックパック）	在戰鬥中自由使用任何道具
緊急工具（インスタントキット）	回復機械的 HP 和所有異常狀態
術酒	回復 JP
神酒	完全回復 JP
結界石	全員回復（戰鬥使用不能）

攻擊系

名稱	效果
閃光爆彈（フラッシュボム）	令全體敵人暗闇
精靈石	令全體敵人傷害
麻痺針（マヒ針）	傷害敵人與令其麻痺

防具一覽表

鎧甲

名稱	防衛力	特別效果
FIBRE VEST（ファイバーベスト）	8	無
RIGID LEATHER（リジッドレザー）	12	無
防彈背心（防彈ベスト）	18	對導彈防衛強
電磁活性鎧	25	無
武神之鎧	32	無
加速裝置	10	自己運動性上升
MINI PLANT（ミニプラント）	10	無
メカニカルボディ	10	無
フォートボディ	20	無
EMC 裝置	10	可完全回避導彈攻擊
飛天之鎧	27	防禦地震攻擊
冥帝之鎧	35	防即死術
保護器（プロテクター）	10	無
柔裝甲	8	無
超柔裝甲	6	無
BONE BREAT（ボーンブレスト）	13	無
LIVING ARMOR（リビングアーマー）	26	無
精靈銀之鎧	24	對音波攻擊防衛強
SKELETON MAIL（スケルトンメイル）	16	無
修士之衣	10	無
GOLDEN FLEECE（ゴールデンフリース）	28	防麻痺與睡眠
妖魔之鎧	23	無

盾

名稱	屬性	特別效果
BUCKLER（バックラー）	無	可回避武器攻擊
SHELL GUARD（シェルガード）	無	使用 V-MAX
エクセルガード	無	可回避物理攻擊
玄武之盾	水	可回避物理攻擊
龍鱗之盾	無	可回避所有攻擊
水鏡之盾	水	可回避物理和熱力攻擊
テュラハンの盾	無	可回避所有攻擊
ワンダーバンクル	無	將導彈擊落

全身裝甲

名稱	防衛力	特別效果
コンバットスーツ	15	防暗闇
JUMP SUITS（ジャンプスーツ）	25	防暗闇
サイパースーツ	36	防暗闇
POWER SUITS（パワートスーツ）	50	防暗闇
スプリカンスーツ	55	防暗闇
ラパースーツ	22	防暗闇
大魔神裝甲	25	防暗闇
純白之服（純白广のドレス）	40	無

服

名稱	防衛力	特別效果
COTTON SHIRT（コットンシャツ）	3	無
SHLLING TEAK（シルティーク）	3	無
魔道服	4	無
武道服	7	無
防護服	8	無
強化服	10	無
力帶	1	防麻痺與睡眠
妖魔之白衣	8	除機械之外，可治療中毒狀態和 HP

其他

名稱	防衛力	特別效果
炎獸之革	16	無
魔獸之革	24	無
強化裝甲	30	無
毛皮	6	無
闇之長袍（闇之ケーポ）	8	暗闇效果無效
BLUE ELF（ブルーエルフ）	20	對水的攻擊防衛強
陽炎之斗蓬（陽炎のケポ）	18	石化無效
月白之披肩（月白のショール）	17	麻痺和睡眠無效
星屑之斗蓬（星屑のマント）	16	防即死術
木陰之長袍（木陰のローブ）	9	除機械之外，可治療中毒狀態和 HP



帽子

名稱	防衛力	特別效果
JUNK HELM（ジャンクヘルム）	4	防暗闇
羊綿之帽子（ヨーク綿の帽子）	5	防暗闇
FIBRE HOOD（ファイバーフード）	6	防暗闇
RAZOR SCORCH（レーザースコープ）	7	防暗闇
MIRROR GLASS（ミラーグラス）	8	防暗闇
紅外線夜視鏡（赤外線スコープ）	6	防暗闇
卵之帽子（たまごの帽子）	5	防暗闇
MAGIC HAT（マジックハット）	6	防暗闇

護手

名稱	防衛力	特別效果
LEATHER GLOVE（レザーグラブ）	4	無
SHELVE RACER（シェルブレーサー）	6	無
ARMOUR GLOVE（アーマーグラブ）	8	無
CYBER GLOVE（サイバーグラブ）	9	無
鬼力之手套（鬼力の小手）	5	無
三女神之腕輪（三女神の腕輪）	7	防麻痺與睡眠
超銅金護手（超銅金アームレット）	10	無
精靈銀之腕輪（精霊銀の腕輪）	7	對音波攻擊防衛強

靴

名稱	防衛力	特別效果
皮靴（レザーブーツ）	3	無
運動靴（ラバーソウル）	5	無
噴射靴（ジュットブーツ）	7	防地震攻擊
羽毛靴（フェザーグリーブ）	7	無
鐵製屐（鉄下駄）	8	堅硬度上升
KITTEN SOCK（キットンソックス）	6	防暈倒
超銅金腳鐲（超銅金アンクレット）	10	無
舞蹈鞋（ダンサーシューズ）	4	無

護身符

名稱	防衛力	特別效果
牙之守（牙のお守り）	1	筋力上升
翼之守（翼のお守り）	1	運動性上升
花之守（花のお守り）	1	靈感上升
鋼之守（鋼のお守り）	1	堅硬度上升

飾物

名稱	防衛力	特別效果
紅炎石	1	防炎術攻擊
銀冰石	1	防冰術攻擊
雷之結晶（雷の結晶）	1	防雷術攻擊
ファイバーベスト	1	防即死
精靈銀之耳環（精霊銀のピアス）	1	防音波攻擊
エメス・タグ	5	防石化
WIND SHELL（ウインドシェル）	5	無
羽毛首飾（羽飾り）	1	無
深海之輝石（深海の輝石）	3	對水的攻擊防衛高
紫之眼（パープルアイ）	4	防凝視
メロウリング	1	對水的攻擊防衛高
PEARL HEART（パールハート）	2	對水的攻擊防衛高
CREESE KNIFE（クリスナイフ）	3	無
獨角獸之淚（ユニコーンの涙）	1	防毒
トウテツパターソ	3	防精神攻擊
フォヴォスグレイル	1	無
砂之器（砂の器）	2	防石化
天使之飾（天使のブローチ）	5	防精神攻擊
魅力頸鏈（魅力のネックレス）	1	無
守護之指輪（護りの輪）	1	使用時己方全隊防衛力上升
商人之指輪（商人の指輪）	1	向敵全體使用魅了攻擊
盜賊之指輪（盗賊の指輪）	1	使己方全體透明
策士之指輪（策士の指輪）	1	向敵全體使用混亂攻擊
勇氣之指輪（勇気の指輪）	1	使己方全體無視異常狀態
隱者之指輪（隱者の指輪）	1	使所有術的效果消失
生命之指輪（生命の指輪）	1	使用時令己方全體HP回復
戰士之指輪（戰士の指輪）	1	使用時令己方全體的攻擊力上升
神秘之指輪（神秘の指輪）	1	使用時令己方全體的技力和術力回復
壞的緩沖器（壊れたバンパー）	1	無
不值錢的物品（がらくた）	2	無
鎮魂之勾玉（鎮魂の勾玉）	1	無
緩沖器（バンパー）	3	無
SCRAP PARTS（スクラップパーツ）	1	無
霧水之銀貨（霧水の銀貨）	1	無
SOL RING（ソルリング）	1	無
避雷之勾玉（避雷の勾玉）	1	無

真説サムライスピリッツ武士道烈伝

真說侍魂 武士道傳
封滅之終章

文：天草四郎 時貞

RPG	製造商：SNK	發售日：發售中
	售價：6800日圓	容量：CD-ROM

MEM NEO・GEO SEGA SATURN/ PlayStation

卷陸——突破禮拜堂

在乘船途中遇到了風暴，三人到達了一個叫久留須島的地方，為了要趕快到九州，所以奈戶立即找村長准許她們乘船離開；在島的最右上方找到村長，他希望奈戶能夠先助他趕走教堂中的怪物——不知火幻庵，答應他後（はい），便往左方的教堂中找幻庵。一進入了教堂中，幻庵問是否已找到了天草之鍵，奈戶反問這是甚麼，他解釋這是破解天草封印的物件，而他的目的是找天草，讓他成為魔界之王，說罷，他便向奈戶展開攻擊；他的毒吹雪是可以令人中毒的，所以大家要帶定解毒草；當幻庵敗下，便離開了。





回到村長處，從他口中得知天草在建造禮拜堂的時候，將天草之鍵藏在這一個島上，而他們的祖先一直守衛着，若奈戶想知道它的下落，是可以在島上的五塊鬼角岩中得知，於是奈戶便出屋找尋它的位置；先出屋找最右方的鬼角岩，然後找最左方的鬼角岩，再找村長家前的那塊，接着就是下方中間靠右及靠左的兩塊，順着這一個順序，就可在旁邊的松樹下找到天草之鍵。







再次找村長，他說禮拜堂應該在九州的阿蘇山中，而船亦準備好了，奈戶可以在休息後向九州進發。



到達了別府，一個叫做七界道士的人正四處殺人，他同樣是牛若姬的手下，所以奈戶立即與他展開戰鬥，在這時，賴夏度，祖加是會出現助奈戶一臂之力的；打倒了七界後，便可以出村往西北方走，可以去到太宰府之修行場；於這處是可以與兩名地獄騎士（ヘルナイト）戰鬥，但他們是有一招可以一次過令整隊人麻痺的招式，唯一取勝的方法，就是先找一個作狂攻，角色們不要顧及回復，使出最強的招式攻死一個，只要其中一個死了，另一個就容易對付了，取勝後可以提昇角色的能力值。

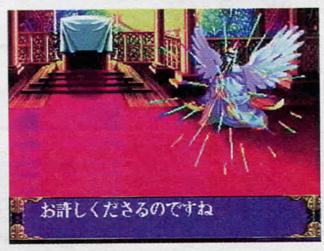




往南方走到阿蘇山，進入了火山口中，可取得力之素、霸邪之草履、痊癒之水、天聖酒、氣力之素、体力之素、修羅之腕輪、天櫻之腳絆、万能藥及仙魂秘藥，行至差不多，還可找紅色的黑子作回復。進入了禮拜堂，可以取得天聖酒、速度之素、痊癒之水及聖母之腕輪；在最深處可以在祭壇上找到一個天草之十字架（天草のクルス），這時，時姬亦再次出現，她奉天草之命，要將奈戶等人置諸死地，突然間，奈戶身上的瑪利亞像，令時姬回復了以往的記憶；她懇求奈戶阻止天草，令他的怨念消失，然後，整座火山都在搖晃，三人於是衝衝的離開。







終卷——天草之最期

當一離開了火山口，眾人看見天上出現了一座天空城，此時時姬出現了，她將三人帶到天空城上，並拜托奈戶拯救天草的魂。一進入了城內，可以取得天聖酒及氣力之素，然後再利用天草之十字架開啟全





部囚室的門，除了可以救回其他武士外，還可以將武器等級增加及購買一些道具。上了另一層，開啟了五度囚室的門後，可以取得力之素及体力之素，大家還可以購買另一些、回復或記錄。到蒞另一層，可以在這一個迷宮中取得仙魂秘藥、天聖酒、天櫻之腳絆、化粧、變化、修羅之指輪、万能藥×2、精靈石、龍之逆鱗、亞夏活之皮衣及替身之數珠，在迷宮的一處，可以再次遇到牛若姬，她只是說奉了暗黑之命，要將奈戶等人殺掉，雖然她的確很強，但只要在怒爆發的時候使用超必殺奧義，就可以輕易打倒她。



來到了一處擺放着亞夫神之石的地方，石放出十分高的邪氣，眾武士歇力將邪氣鉗制着，並叫奈戶快些找天草，於是在回復後便立即向上走，找



尋天草的踪跡。

當找到了天草後，他就遊說奈戶加入他的行列，奈戶說他是被邪惡操控着，希望他趕快醒覺過來，但他說才不是，他只是達成自己的願望而矣，



難度她是想與德川幕府的人一同死去嗎？奈戶解釋她是一個保護大自然的巫女，所以她是不會幫他的，天草見況，便說





為了他的神——亞夫羅沙，來將奈戶消滅，奈戶亦說不會容許他破壞大自然的；進入戰鬥後，大家可使用龍之逆鱗作怒



爆發，然後使用超必殺奧義來對付他，不消一會，他就被打倒了。由於天草失敗了，所以亞夫羅沙便將他消滅了。這時，天空城不停地震盪，眾武士便立即離開這個城；奈戶亦感到四周回復了生機，和平相信再次降臨了……

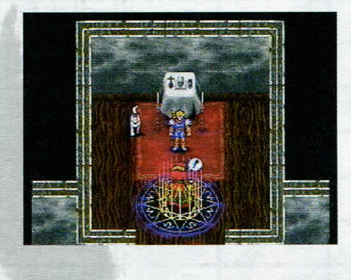




「邪天降臨之章」的第二個結局

其實在「邪天降臨之章」中，是會有兩個結局的；不過方法尚未肯定，但有一點是可以肯定的，就是遊戲的時間要越少越好，SAVE的次數亦是一樣，越少越好，這樣當與天草四郎 時貞決戰的時候就會有所不同，而結局亦相繼會作出改變。







PlayStation 版「邪天降臨之章」擁有六個 OMAKE

在「邪天降臨之章」中是一共擁有六個人物的OMAKE，分別是——不知火幻庵、服部半藏、梨舞流留、花諷院和狆、千兩狂死郎及譚姆譚姆。若希望快些取得這六個人物的OMAKE，筆者在此提議各位可以玩一次奈戶流留，讓她作為主角來爆機的話，可以取得不知火幻庵、服部半藏及梨舞流留三個；然後再用查姆查姆作為主角爆多一次，就可以取得餘下的花諷院和狆、千兩狂死郎及譚姆譚姆三個；那麼，只需要爆兩次機，便可以集齊這一章的六個OMAKE了！

「邪天降臨之章」——完





奧義表（第貳回）

（沒：屬性不定／無：無屬性／複：可多過一個敵人／自：只限自己／LV：升級取得）

美州姬

[奧義名	消費氣力	屬性	數目	註釋	取法]
輪心共鳴	20	聖	一	敵單體飛道具	LV
霸氣陽明陣	35	無	一	敵單體反震	LV
天地仙翔陣	60	聖	全	敵全體強烈傷害＋反震	LV
天神變裂魂	30	雷	一	敵單體光彈攻擊	LV
天神飢爆魂	35	無	一	敵單體波音攻擊	LV
天神共鳴魂	45	無	一	敵單體波音突進攻擊	LV
輪迴轉生	30	無	自	自己回復體力	LV
對魔光輪呪	70	聖	全	敵全體超強力傷害	LV





烈風之飛音

[奧義名	消費氣力	屬性	數目	註釋	取法]
旋刃 風斬	10	風	一	敵單體攻擊＋反震	LV
旋刃 風裂	20	風	二	敵兩體攻擊＋反震	LV
旋刃 風捲	30	風	全	敵全體攻擊＋反震	LV
翔破 葦斬	20	沒	一	敵單體無屬性決定技	LV
翡翠 薄羽舞	35	沒	二	敵兩體葦斬	LV
飛翔 凪破	55	沒	全	敵全體防禦不能之大技	LV
風翔 水鳥空舞	30	風	全	我方全員體力回復	LV
風翔 隼空舞	15	風	全	我方全員加速	LV
飛揚 虹翔刃	25	沒	複	突進橫一列貫通攻擊	LV
風刃 霧揉	15	風	一	敵單體飛道具＋混亂	LV
風刃 操霧	35	風	全	敵全體飛道具＋混亂	LV
風刃 瞑霜	35	風	一	敵單體龍卷＋麻痺	LV
風刃 眩羽	40	風	全	敵全體龍卷＋麻痺	LV











道具表（第貳回）

（表中會更正上一期中兩件道具的小錯誤及餘下的道具）

[道具名	售價	效果]
冰祝詞（氷がし）	50	冷氣攻擊
封魔之紙幣（対魔の札）	100	聖攻擊
宙斯之雷（ゼウスの雷）	?	使用後鬥志上昇
阿杜拉斯之淚（アトラスの涙）	／	使用後不知為甚麼會哭
蝸牛（エスカルゴ）	50	體力小回復
墓之小鎚（ムーの小づち）	／	使用後會增加少量金錢





「妖花慟哭之章」——奈戶流留之卷

序卷——柳生、和　的悲劇

奈戶流留收到了花諷院和狆的信，他希望奈戶能夠趕快到出雲一鼓，奈戶原來亦已察覺到大自然再次開始悲鳴，於是她便立即向出雲出發，找和狆得知真相。

一到達出雲，在村民口中得知村的附近出現一些魔物，而且在村中左上方的地藏處可以知道，銅鐸在古時是將魔物封着然後將其淨化的神器，但有人正利用一股魔的力量來將這一些銅鐸成為魔器，奈戶得到了這一些情佈後，可在村的正中找到一間神社，不過由於神社的入口有一個結界封印着；終於在村中左上方的屋子內找到和狆，他說魔界對人間







界將會有一個非常巨大的侵略，所以希望奈戶前去阻止，由於對方的實力不容忽視，他便命奈戶到屋子下方的黑田屋，找尋一位同伴才出發。到達了黑田屋，大家可以選擇一位喜歡的角色作為同伴，筆者在此選擇了莎朗度；回到和狆的屋子中，他會將一張破邪之紙幣（破邪の札）交給奈戶，這是可以將魔物的結界破解的東西，他說柳生十兵衛正在那一個結界內與魔物激戰，所以命奈戶趕快到出雲神社助他一把。離開這一間屋子後，可走進右方旁邊的屋子，在內可取得木綿之腳絆；在村外升數個





LEVEL後，便可以進入神社處的結界。在內裏有一隻叫ベロリ的怪物說，羅將神三鬼即將復活，而且將會掌管人間界，柳生聽後決心要阻止，奈戶當



然亦加入戰團，牠的攻擊力不高，只需數個回合就應該可以將牠擊倒；當牠被打倒後，便說阿號的魔神要塞即將到達，介時奈戶便會知道甚麼叫恐怖、絕望，然後牠就化成一團魂魄消失；柳生解釋羅將神三鬼是一個十分強的魔者，所以他與和狆才一直找尋她的下落，突然間，四周圍都在劇震，柳生便立即出外查看，而奈戶兩人亦緊隨其後。一走出神社可以看到許多屋子都在冒火，在村子的右上方，終於找到了柳生，他認為三鬼已經復活，現在這一艘魔物要塞可能就是她行動的第一步，他說和狆已經進入了這一艘要塞內，柳生便命兩人進入要塞，在準備好後（はい），三人便一同進入要塞內部。



在這裏可以於寶箱中取得首飾、痊癒之水及天聖酒；在最到達了最深處，可以見到一隻魔物及七個銅鐸，那一隻魔物就是阿號了，他說這七個邪銅鐸是儲存着三鬼力量的神器，漸漸地這一個世界將會被三鬼征服，柳生聽後便與奈戶兩人一同向阿號進攻，希望能夠將這一些邪銅鐸毀滅，柳生與奈戶分別使出了數下重擊，但對阿號完全無效，而且柳生還被牠用狠狠的一擊打至重傷，柳生用意志使出超必殺奧義——絕・水月刀，但同樣對阿號無效，牠還在擋格了這一招之後，再次向柳生使出一擊，柳生終於不支倒地；此時，和狆趕到了，但可能已經為時已晚，柳生在臨死之前拜托和狆，往後的一切都要靠他了，良久，柳生便死去了，而他的魂魄被邪銅鐸吸取了，阿號說羅將神三鬼是十分喜愛吸收一些強者的魂魄，來增強力量的，奈戶再也忍受不住，立即向阿號攻擊，但可惜所有的攻擊對牠依然無效，和狆見





狀，便使出了一招超絕退魔封印奧義——岩縛，雖然這一招的確可以將阿號封印着，但可惜使用這招的和狆亦同樣是會受封印的；阿號在這時命七個邪銅鐸向世界各地飛去，吸取更多更強的力量，和狆亦叫奈



戶兩人盡快到世界各地尋找七個邪銅鐸的下落，並將其破壞，將三鬼的力量根源斷絕，說罷，他就完全化成了一尊石像了，奈戶兩人在這種悲憤的心情下，可以醒覺到第一招超必殺奧義，然後兩人便立即進入後方的轉移點。

卷壹——來去無踪的鈴音

進入了一處名為「出雲門」的地方，再進入上方的入口，可到達第一條魔街道，在這裏可以在寶箱中找到傷藥×2及天聖酒，另外可以看到有一隻迷了路的魔物，大家可以選擇是否殺了牠，不過筆者選擇的是放牠一馬（斬らない）



い），魔物説牠對人的看法改觀了，而奈戶亦希望牠能夠早點找到出路，離開這裏；往下一直走，可以找到一條通往「阿蘇門」的路，除了下方有一個出口之外，還有一灘綠色的水，這是可以立即轉移到「出雲門」的，但由於沒有這一個必要，所以大家往下方的



出口走去。

到達了阿蘇火山，可以偷聽到一名三鬼的手下與一些魔物正密謀令這一座火山爆發，將九州的居民殺掉，奈戶兩人



於是想法子阻止，突然間，莎朗度感覺到有一個人在他倆附近，上前查看之際，他就化成一陣風消失了，暫且不理這人的來歷，奈戶兩人便開始找尋通往邪銅鐸的通道，往左上方走進入洞口，可以在寶箱中取得痊癒之水、雷御腰、傷藥×2、天聖酒×2、影縛針及藥草，然後可以在火山口走出來，在火山的外部可以取得傷藥、天聖酒、龍之逆鱗、力之素及体力之素，在右方亦可找到一所宿屋，在這裏可以購買到一些道具作補給；往左一直走可離開阿蘇火山，然後往北面走可以看到一處四周有樹林圍着的地方，這就是太宰府之修行場，筆者提議大家不必急着修練，先繼續一直靠東南方走，可以到達別府。

在別府除了可以四處收集情佈外，在宿屋（留福）旁還可以找到奈戶的寵物——史高奴，大家喜歡的話可以轉一轉奈戶的寵物同伴；在村中往右上走可以進入村的另一面，在這處除了可以購買到一些所需品外，在右上方的屋子可以得知，這一條村子有一個溫泉，是遊客們的觀光勝地，但由於溫泉出現魔物，所以溫泉暫時停止了服務，他還叫奈戶可以親自到湯沢園一趟，得知詳情，突然間，眾人感覺到一陣劇烈的震盪，於是奈戶便到湯



沢園看看。

到了湯沢園的門外，有一個女人説她的弟弟在溫泉內，她希望奈戶能夠救他一命，此時，像風一樣的神秘人再次出現，並且衝衝走進了湯沢園內，於是奈戶便立即走進店中；在溫泉旁的一名老翁説有魔物出現，然後他就立即離開了；行了不久可以看到一名魔物，此時神秘人亦出現了，奈戶得知兩人都想得到一件岩滑之石鹼的東西，然後魔物及神秘人都離開了，奈戶繼續走，到達了最上方，可以看見剛才的魔物，牠似乎為了尋找岩滑之石鹼十分「繁忙」，不久牠跳進了溫泉內後又失去踪影了；由於再沒有去路，兩人唯有回原路折返村中，但這時又再次找到了那一隻魔物，終於從牠口中再次得知三鬼的手下——破怨的確想借助火山的力量來殺掉九州的居民，而牠——



一米基拉（メキラ）亦十分樂意協助牠，向人間展開攻勢，説罷便向兩人攻擊，牠的攻擊力及防禦力都很高，筆者提議大家在開始先與牠作拉鋸戰，





待到了怒爆發的時候就立即使用超必殺奧義，這樣戰鬥就會變得更加輕鬆；打敗了米基拉後，神秘人再次出現，他問奈戶在牠身上有否取得甚麼，奈戶不明白他的意思，突然間，他又再次消失，原來有一名小孩走出來，他除了多謝奈戶一番外，還將一件寶物交給奈戶，這就是岩滑之石鹼，然後小孩的姊姊就帶他離開這裏；走出了湯沢園，神秘人問奈戶可否將岩滑之石鹼交給他，而他亦表明是要對付三鬼的人，奈戶知道了他並不是敵人，便邀請他加入行列，不過他像是有些無奈的樣子，然後一聲不發地走了；在村中靠左走到上方，可以看見有一塊黑石阻着的入口，當走近去時奈戶使用剛取得的岩滑之石鹼，黑可亦同時開啟了，不過那神秘人亦再次出現，衝進了洞中，奈戶



亦進入這一個洞中看個究竟。

進入了洞內，又再一次遇見神秘人，他告訴奈戶這別府洞窟是可以通往阿蘇火山口的，然後他又再一次消失；在寶箱中可以取得風車、解毒草、影縛針、龍之逆鱗、天聖酒、仙魂丹及傷藥；通過了別府洞窟到達了火山口深處，可以找到那一隻叫破怨的魔物，在牠的旁邊有一個邪銅鐸，為了要毀滅邪銅鐸，奈戶兩人立即與破怨交戰，神秘人亦會加入戰團，雖然破怨的攻擊力及防禦力都比米基拉多出許多倍，尤其是他的雷破陣，有時

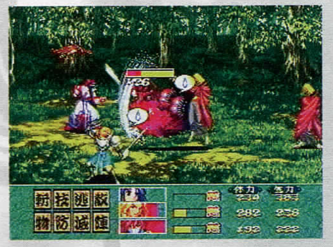


是可以給予超過100的傷害，但這樣亦是可以更加快使用超必殺奧義，若能夠使出兩次至三次的話，應該是可以將他打倒的；三人走到邪銅鐸的前面，神秘人拿出一個法鈴，口中諗諗有詞，不一會就將邪銅鐸震破了；破怨問神秘人到底是誰，能夠將邪銅鐸輕易擊毀，神秘人道明她是為了對付羅將神三鬼的疾風之鈴音，破怨聽罷，便離開了這裏，而鈴





音亦開始找尋另一個邪銅鑼，奈戶得知道大家的目的相同，便再一次要求鈴音加入，這一次鈴音亦不拒絕，加入了隊伍中。在這一個時候先不要急着



進入右方的轉移點，大家可以回到太宰府之修行場處修行，由於集齊三人的關係，所以這一個時候去挑戰是比較容易獲勝，然後便可回到這裏，進入右方的轉移點。



卷貳——死禁城的妖貴妃

進入了轉移點後可以到達「阿蘇門」，往上走可以到達第二條魔街道，在這裏的寶箱中可以取得天聖酒、傷藥及仙魂丹，取得後靠左下方走可以找到一個出口，從這裏可以通往絲綢之路迷宮（シルクロード迷宮）。



在這一個迷宮中可以取得傷藥、力之素及雷御腰；一直靠左下走，可以找到一個流砂旋渦，但暫時並不需要去，在旋渦的上方會找到另一個出口，進入這一個出口可以到達第三條魔街道。

在第三條魔街道的寶箱中可取得戰士之傷藥、力之素、天聖酒及体力之素；而在中央上方可找到一條通道通往「北京門」，從下方的出口外出，可以到達天安門，往下一直走就是北京了。

在北京的右上方可找到一個老人，他說自從有一個散發着邪氣的鐘來了死禁城後，北



京內就開始漸漸有一些轉變，他感到有一股異國的邪氣支配着這裏，不過現在他感到奈戶三人擁有着慈悲的靈魂，奈戶正奇怪他甚麼都知道時，那老人就消失了，鈴音認為他是一位仙人；在北京內得到了一些情佈是關於妖貴妃的，而且還有一個叫王虎的勇士，他因為同樣感覺到妖貴妃與以前不同，所以一人走到死禁城找妖貴妃；一直往左走可以找到王宅，在內裏得知王虎已經去了



死禁城一個星期，但到現在音迅全無，家人都十分擔心，尤其是他的妻子——眠眠。離開了王宅後，在門外亦聽到了一些關於王虎進入了死禁城的消息，而且有一些村民亦傳着關於王虎與魔物打交道的消息；再一次進入王宅，可以知道王虎原來有一個孖生兄弟叫做王



龍，兩兄弟從小就有一個希望，就是統一中國，所以兩人一同到少林寺修練，但是，王虎比較得到人民敬重，而王龍給人的感覺就比較霸道，可能他是一個常常以武力解決問題的人吧！最後得知王虎其實是與王龍一同進入死禁城的，於是奈戶等人便想進入死禁城內找妖貴妃及王虎，但由於守衛的阻攔，三人唯有進入天安門左方的入口。



一進入左方的天安門內，那一名守衛原來是愛吃人的赤狼，他露出原形向奈戶進攻；





不過牠的能力並不高，只需兩三下就可將牠掉；一直往內裏進發，可在寶箱中取得体力之素；再一直走的話，會遭一隻叫銀狼的魔物偷襲，牠會聯同兩隻赤狼向你攻擊，只要大家用一些全體攻擊或複數攻擊的奧義，就可以輕易將牠們打倒；當將銀狼打倒，牢屋的村民就會被救出，一直往左走可以取得龍之逆鱗，然後再往上





走，會再被一隻金狼偷襲，牠還同樣聯同兩隻銀狼向你攻擊，只要用之前對付銀狼的方法亦可以很快取勝；當戰勝了金狼後，另一度牢門就會打開，其他的村民都可以獲救。

離開了天安門，除了有一些店舖重開之外，找左下方鍛



治屋（榛葉）中的店員，可以取得聖之粉；再次進入王宅，王虎的徒弟拜托奈戶到死禁城中查明真相，因為其實有許多



村民都不相信王虎會與魔物有來往，奈戶答應後，便出屋往右方走到北京菜館，在這裏的廚師為了答謝你，便將名菜炸豬肉（酢豚）送給你，他還說利用這食品送給死禁城門的守衛，他就會讓你進入死禁城；離開菜館後，王虎的兒子會找奈戶，他希望奈戶能夠把父親帶回來，於是奈戶唯有答應她一定會將王虎帶回家。走到死禁城門，將炸豬肉交給守衛（はい），他就會讓你進入死



禁城。

進入了死禁城，這一處是有許多看不到的牆壁，大家先往右下走，再繞到上方，行了不久就會被妖貴妃偷襲，她說要將三人的魂取去，然後就向三人攻擊，她的防禦雖強，但單是以一下聖屬性的超必殺奧義就可將她打敗，她敗了後就會逃走；當妖貴妃走了不久，王虎及王龍終於出現，他倆只是說要與奈戶等人一決高下，奈戶看看兩人，認為他們的確



是被魔操縱了，於是三人唯有與他們戰鬥，在戰鬥的時候可以先將其中一個幹掉，然後才對付另一個，而且在使用奧義的時候最好用一些HIT數多的招式；當戰勝後，王虎的記憶似乎回復了，不過王龍還沒有，王龍看見王虎似乎無心戰鬥，於是便一個人離開；王虎在奈戶口中得知道自己被羅將神三鬼利用後，感到十分氣憤，決定要找三鬼算賬，之後他就離開了；再行一會，王龍會再一次出現，他的確是被妖貴妃完全控制了，王虎雖然亦趕來，但由於王龍一心要統一天下，所以未能甦醒，他並且向四人攻擊，四人唯有無奈應戰，今次的王龍攻擊力強了許多，無論他的奧義或通常攻擊都十分厲害，所以除了要經常回復外，一有機會使出超必殺



奧義的話就要立即使出；打倒王龍後往上行，可以再一次遇到妖貴妃，原來在死禁城內的確有一個邪銅鐸，不用說妖貴妃亦是三鬼的手下了；對付妖貴妃的時候，在她的旁邊有四粒破王之卵，大家要先將攻擊



力全數集中在妖貴妃處，因為若大家先將破王之卵消滅的話，妖貴妃是會再次復活這一些卵的，而大家亦可以多使用聖屬性的奧義，這會更加快將她打敗；妖貴妃死後，她的靈魂會被邪銅鐸吸去，鈴音亦取出法鈴，將邪銅鐸轟破。



回到王府，可以在二樓找王虎修行，他的攻防都強，尤其是他的一招氣功大爆天，除攻擊力強外，還是可以攻擊全隊，不過大家可以靠鈴音的風翔空舞─水鳥─來整隊回復；



將他打敗後可以取得第二招超必殺奧義。

在正想離開北京，進入「北京門」的時候，王虎會走來向奈戶道別，他說經過這一次事件，他會決心將中國統一，而且他亦希望奈戶等人能夠將



三鬼消滅，此時王虎的徒弟會就王龍的健康已有好轉，王虎亦表現得非常高興；道別過後，奈戶等人亦繼續尋找下一個邪銅鐸。





卷叁——黑影濃罩的歐洲

回到「北京門」，通過第三條魔街道，折返至絲綢之路迷宮，去到流砂旋渦處的下方可以取得鐵火卷，在旋渦的下方進入旋渦，就可以取得天聖酒，取得後再進入旋渦，然後



在旋渦的上方進入，這就會到達一條新的道路，在這裏可以取得戰士之傷藥及氣力之素；行了不久可以聽到一把聲音，這聲音說知道奈戶等人要與邪惡的力量對抗，所以他會給奈戶等人一個試驗，這時戰鬥亦會開始，敵人是一隻魔兵馬，牠的攻擊力雖然高，但是防禦力非常低，所以大家可以用一些HIT數多的奧義；在戰勝了後，可以取得杉巴拿之盾（シャンバラの盾）；通過了



絲綢之路迷宮，可以到達第四條魔街道。在這處可以在寶箱中取得戰士之傷藥、天聖酒及痊癒之水，另外在這處的左下和右上方都有一個轉移點，這兩處是相通的；另外在右下方的出口處可以找到一個人，他會為奈戶等人作回復，並且說出，他的國家被一班魔族大軍進攻，這隊軍隊的首領叫做撒西奴瑪（サンゼルマン），他

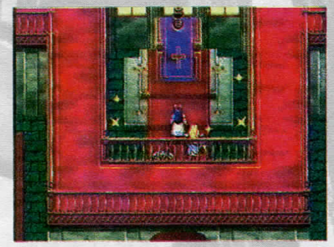


是三鬼的手下，突然間，有一個兵士告訴那人，祖加的軍隊正與魔軍對峙，然後那人就衝衝走了。

穿過了「巴里門」，到達一處很像教堂的地方，不一會可以看見那一個有巨手的人與兩個人，他們剛與三鬼的手下交戰完畢；再行一會可以看見



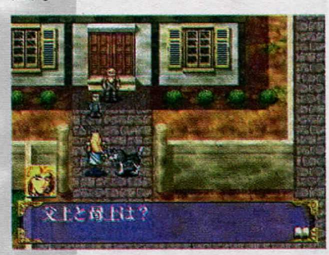
一個小孩，他似乎想與奈戶等人玩；當繼續走一會，可以再次見到小孩，他鬼鬼祟祟地走進了一處沒有去路的地方，當走進路的盡頭，小孩竟在後方出現，他還叫奈戶等人再找他；往左方一直走，在另一處盡頭可以再次找到小孩，他說這麼難找都可以找到他，然後他在眾人面前消失，並且在上層再一次出現，於是三人再走上樓梯，往左走到盡頭找那神秘的小孩；當再一次找到他時，他會叫奈戶等人再找他多一次；於是奈戶走到教堂的正中央處，可以聽到一把聲音，他說多謝奈戶等人和他玩，然後，有一些光走上了十字架處，而光亦四散於周圍。



走出了教堂，巨手的人知道奈戶等人並無大礙後，便介紹自己的身份，他的名字叫做賴夏度・祖加，是紅獅子聖騎士團的團長，他亦知道奈戶等人的目的是對付三鬼而來，說罷他就離開了；另一個人亦介紹自己，他是幻影魔術師團的團長——路，他現在的任務是



要找出魔界兵器邪銅鐸，而另一個魔術師亦希望奈戶等人能幫忙，將撒西奴瑪消滅；往左進入歐洲的巴里，在這裏的最左方可以找到莎朗度的家，莎朗度的弟弟及管家剛在門前，在管家口中得知家中的寶物被人偷去，於是莎朗度便回家探望家人，並且順道看看發生甚麼事。



一進入莎朗度的家，她的父母都親切的慰問她，母親並且向莎朗度說，對付魔物是一件十分危險的事，在她這一個年紀，應該是找一個心儀的對像的，之後她還眼巴巴的望着樣貌極似男子的鈴音，似乎她的心裏另有所想，不過莎朗度立即解釋，鈴音是她的同伴，而且在日本出現了一個叫三鬼的人，令到地方陷於大亂，就



正如這裏——法國一樣，在解釋了一番後，莎朗度氣衝衝的走了，莎朗度的父親在這時亦



希望與奈戶到他的書房詳談；父親說他的家傳之寶被人盜走了，希望奈戶助他找回，奈戶答應了後（はい），便可以離開這裏。

進入了酒店（HOTEL），在二樓可以找到一個幻影魔術師團的人，他會化成祖加的樣子為你修練，雖然他的攻防都





很強，但只要使用一些對單體攻擊的強力奧義，戰鬥就會變得更加輕鬆；當戰勝後可以取得三人的秘奧義；另外，還可以在這處找到祖加的妻子——維多利亞。



從村的右上方出去，可以到達一所幽靈寺院；由於內裏有幻術結界，所以三人都被縮小了，從右方的路一直走，身體可以變回原本的大小，再一直行的話，可以找到地震，當

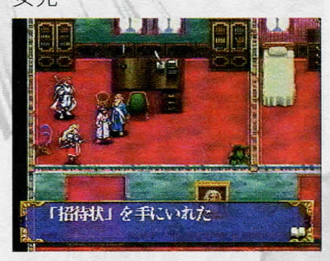


他知道奈戶是要取回莎朗度家中的寶物，他就立即派出兩班手下出來迎戰；當打敗了他們

後，地震就會親自出戰，他的攻擊力十分強，不過只要在怒的時候使出超必殺奧義，就可以輕易打倒他了；取回了寶物後，便回到莎朗度的家。



當將家傳之寶交回莎朗度父親，他就會將雅杜華王妃（アントワ）主辦的舞會招待卷送給奈戶，而他亦知道阻止不了莎朗度的滅魔之旅，於是便再一次的拜托奈戶照顧他的女兒。



憑着招待卷可以進入皇宮參加舞會，當進入了大堂不久，鈴音感覺到了一股邪氣，於是大家四處尋找邪銅鐸的所在；到了舞池的上層，舞會亦開始了；突然間，有一個魔術團的人走過來，希望邀請莎朗





度跳舞，轉眼間，他就將莎朗度的衣服變成一套晚禮服，不過莎朗度立即拒絕了他的邀請，那人唯有將她的服裝還原；走了一會，可以看見祖加，他說妻子維多利亞應該來了這裏，但是他不見到她的踪



影，於是奈戶亦四處找祖加的妻子；終於在上方處找到了一隻戒指（愛妻の指輪），拿着戒指到下方找回祖加，他一看





見維多利亞的戒指後，便瘋了一樣地找她，終於，他在上方的房間找回維多利亞，她說雅杜華王妃是一隻魔物，而且是王妃將她囚在這裏的，祖加一聽之下有一點不相信，但祖加當然是相信妻子所說的話，然後兩人便衝衝走了，鈴音亦決定要找出雅杜華王妃的所在。終於在王宮入口的右方，可以找到一個往後花園的出口。



進入了花園內，再一次見到地震等人，他說潛入這裏的目的，是要趁着開舞會的機會來偷王宮內的寶物，而且還知道祖加一直要找回的史黛拉公主（ステア）正在這公園內；在得知了這情報後，三人便四出尋找公主的下落；在這裏的寶箱中可以取得力之素、雷御



腰及天聖酒；行了一會，終於找到了公主，他說是有一個叫地震的叔叔請她吃雪糕後帶他回來的，由於她很少到外面玩，所以十分開心，另外她還知道王妃是魔物，她還帶奈戶到王妃的所在，並拜托奈戶收拾她；當找到王妃，她的確是撒西奴瑪伯爵的傀儡，並且想借這一個兵士舞會來一次過殺掉兵士們，取得優秀的靈魂，她知道了三人的目的之後，便變出一隻怪物，與奈戶交戰；



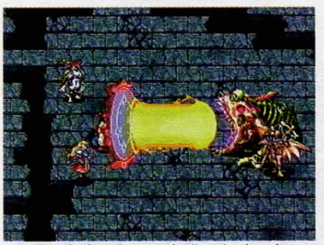
她的攻擊力及防禦力只屬一般，所以各位不雖盡全力，都可輕易把她打倒。在將她打敗了後，她說一切都已經太遲了，因為撒西奴瑪將會率領大軍在地獄凱旋門處進攻，介時將會無人能夠抵擋，當王妃消失，便可以聽到一把聲音，他在呼喚着邪銅鐸的力量，將王宮消滅，這時三人立即與公主一同離開。

在王宮外面，祖加因知道魔族大軍攻至而十分緊張，但不久公主與奈戶三人從王宮走出來了，原來史黛拉公主是維多利亞的妹妹，而毀滅王宮的一團光，是撒西奴瑪利用魔科學兵器而使出，奈戶決定盡快找出撒西奴瑪的巢穴。

在右下方出村回到來這裏的入口處，可以看見教堂消失了，換來的是一所魔之凱旋門，這亦是撒西奴瑪的大本營，於是大顆兒進入了這一座美侖美煥的建築物之中。



一進入內裏，一直走至有上下方支路的地方，然後先往上走，可以找到体力之素及氣力之素；回到分支路往下方走，可以找到一個人造人——再生總統（フランケ総統），



他的攻擊力及防禦力都十分高，但他有一個弱點，就是速度遲，許多時在行動了二次，他才向你攻擊一次，所以大家不停使出強力的奧義，就會很快把他打倒，但有一點要留意的，就是要盡可能儲下一些氣力，因為更強的敵人將會在後方等待着你。戰勝後，通過了



他的後方到達上層，可以在寶箱中取得力之素及速度之素，然後，就可以找到撒西奴瑪伯爵了；不過他原來已經早有準備，他會立即使出毀滅王宮的大砲轟向奈戶，奈戶等人似乎逃不及了，但突然杉巴拿之盾出現了，它將砲火反射回魔兵器之中，魔兵器立時反被擊破，而且大家亦明白到魔兵器的確是邪銅鐸改裝而成，於是三人亦立即與撒西奴瑪展開戰鬥；若大家有足夠的氣力作回復及攻擊的話，對付他是絕無

問題的，但若大家在之前沒有使用道具回復氣力的話，這一場戰鬥將會陷入苦戰，因為他的許多招式是可以扣你100以



上體力的，若負責回復的角色沒有足夠氣力，就會很容易戰

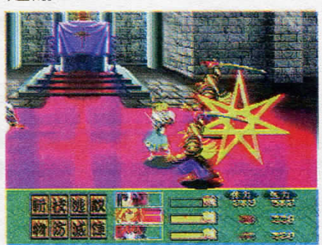


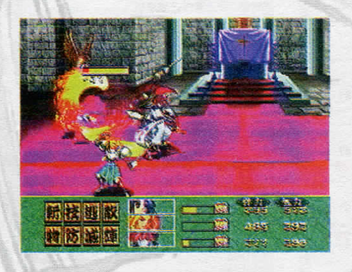
敗，筆者提議回復的人要隨時準備好，而另一位就要使用一些強力奧義，鈴音就不停使出翔破斬，一有機會就使出對單體的超必殺奧義（鈴音除外），沒有氣力的時候要找任何一人



使用道具回復，這就是對付他的最佳方法；戰勝了後，鈴音同樣取出法鈴，將邪銅鑃擊毀。

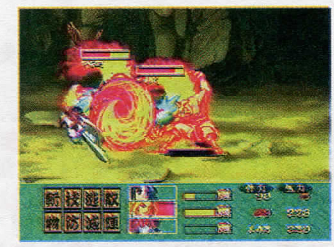
當祖加趕到的時候，他問奈戶將邪銅鑃擊毀的一式，是否一位大魔法師傳授他們的絕招「HOLY BREAK」，鈴音說這只是一件他祖先傳下來的神器，祖加知道後，亦決心踏上找出羅將神三鬼的征途，而且他還設宴招待奈戶等人，作為道謝。























次回預告：下期將會刊出餘下的劇情，並將遊戲中的所有 OMAKE 公開，敬請留意下期攻略最終回！

有買趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」（郵費每本港幣7.2元）

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站A 遊戲誌尊賣店
補購地址：九龍旺角亞皆老街先達廣場G60舖 TEL:2391-1067

補購站B 環球遊戲室
九龍深水埗黃金商場38B舖 TEL：2728-3023

補購站C 動畫精品專線自助店
香港灣仔東方188商場147號舖 TEL：2838-8394

補購站D 振邦電腦電業公司
澳門亞利Y架街6號地下W舖 TEL：212187

注意：親臨補購前請先致電各補購站預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：

年齡：

地址：

聯絡電話：（日間）

（夜間）

郵寄地址：（如與上列地址不同）

身份證號碼：　　（　）

支票號碼：

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
郵費		×	$7.2	= $
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引（截至第五十二期）

◆代表該期有刊載介紹文章
◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電各補購站查看欲購的期數是否尚有存貨。

PLAYSTATION

遊戲　期數



ZERO DIVIDE™ 2

THE SECRET WISH

零式裝甲2

FIG　製造商：ZOOM　售價：398港元　© ZOOM
MEM　記憶：1 BLOCK　2P　PlayStation

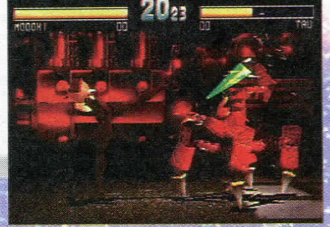
借用人家身體的小貓 MODOKI：人物介紹：

文：小健健

繼上集出現了那隻像魚蛋般的大肥貓NECO後，今集又




有一個新的隱藏角色出現了，牠就是體型小巧，但不知何解卻能借用到EVE那機械身體的MODOKI。一手拿著風車，而且胸前更有牠自己的名字，令



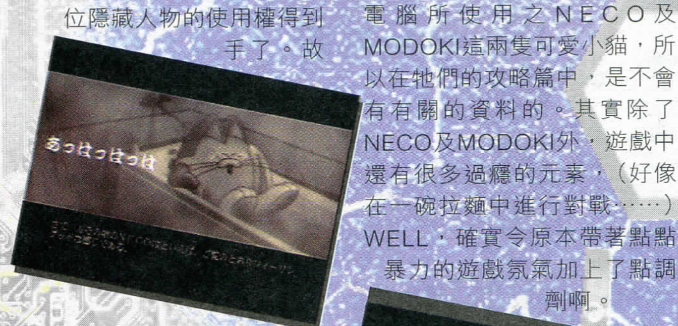
牠更覺可愛。而且牠有好一些特色也跟NECO十分接近哩。

使用條件：無論用甚麼難度、有否續版，只要用NOX或EVE來爆機，即可使用。

四大隱藏人物攻略開始！！



WELL，就在上一期的《遊戲誌》中，筆者曾為《ZERO DIVIDE 2》這隻遊戲中那十位基本人物進行攻略研究及分析，（沒有這麼誇張吧？！）不知那些文章對大家玩此GAME時有沒有幫助呢？而且在上期的「秘技工場」也把此GAME好一些秘技公開了。怎麼樣啦？相信各位已把那4位隱藏人物的使用權得到手了。故此在今期，小健健就會將一些使用這4位隱藏人物的點點心得公開給大家知，希望大家可用它來增加玩此遊戲的樂趣。另外一方面有樣東西大家是可要注意，基於玩者是不會遇到電腦所使用之NECO及MODOKI這兩隻可愛小貓，所以在牠們的攻略篇中，是不會有有關的資料的。其實除了NECO及MODOKI外，遊戲中還有很多過癮的元素，（好像在一碗拉麵中進行對戰……）WELL，確實令原本帶著點點暴力的遊戲氛氣加上了點調劑啊。



給香港機迷的話 ZOOM 福田正和先生

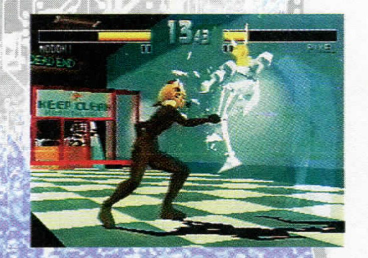
香港的各位你們好！

能夠有機會這樣直接的跟大家打招呼，真的感到非常高興。我們的公司是位於日本北面一個叫札幌的地方，公司雖然很小，但目標是製作一些不輸給大公司的軟件。今次這個軟件也一樣，我們相信不單是格鬥遊戲迷，就是初次玩的人也會玩得很開心。可能的話，希望大家告訴我們你們的玩後感想（要用英文啊）。請多多指教！

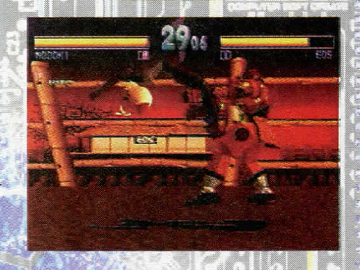


招式風格：

哈哈哈，怎麼說呢？唔，由於MODOKI是使用了EVE的身體，所以牠跟EVE所使用的招式是一模一樣的呀！！他們的關係不像NOX及ZERO，NOX及ZERO之間的招式風格雖然相像，但彼此之間還有些微妙的分別。但在使用招式這個層面來說，他倆之間是毫無分別的呀！！WELL，換句話說，即是玩者使用MODOKI也好、EVE也好，根本上分別不大。如果硬要說出他們的間的分別的話，最明顯不過的當然是外形啦，尤是MODOKI那個頭，是會越打越方的。另外一方面，他們所用的招式雖然一樣，但招名卻不同。MODOKI承繼了NECO的風格，招名都是古古怪怪的。甚麼「感覺如何呀？」、「喜不喜歡這個呢？」等等，亦很難教人相信這些是招名。而還有一個不同之處就是在爆甲之後，EVE是會露出一些神經線，（I THINK SO）而MODOKI則會露出一個紅色的骨架。另外，基於MODOKI的招式是跟EVE的一樣，所以關於牠的「2 PLAY對戰攻略」及「用MODOKI對CPU使用的其他角色」等等事宜，皆可參考EVE的攻略篇。









既像魚蛋又像貓 NECO

人物介紹：

在上一集已經出現的隱藏角色，在《ZERO DIVIDE 2》中牠繼續活躍。（WELL，小健健深信牠是製造商ZOOM的吉祥物來的！！）來到了今集，牠的甚麼招式呀、動作呀仍然充滿著爆笑色彩。而且牠的事跡還不知不覺地滲透進《ZERO DIVIDE 2》的背景故事中……。

使用條件：無論用甚麼難度、有否續版，只要用NOX或EVE來爆機，即可使用。

招式風格：

WELL，若果筆者說牠是全個遊戲中最可愛的一名角色，相信沒有人會異議吧？說起來，它在上一集已經是一名深受愛戴的隱藏角色。說到他的招式風格方面，有一點是不得不提的，就是此傢伙是沒有投技的呀！！不過出奇地，其他角色亦不能將它摔倒，實在是非常不可思議。除此之外，牠的招式又是以拳腳技為主，但基於牠的身體圓碌碌的，又手短腳短，所以有時根本不知牠是用手還是用腳來攻擊你，亦不知怎樣去擋。而最有趣的，可說是牠那些招名，甚麼「超熱拳97」、「用這個附直擊你的心藏」、甚至是「這一日我在海中」等等，絕對是令人捧腹的。



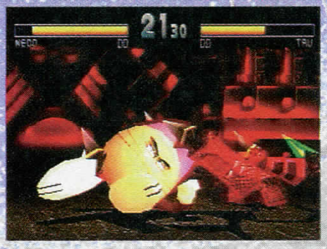




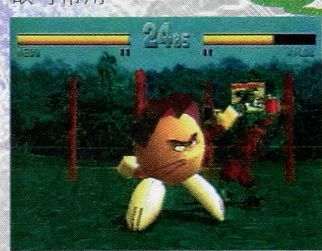


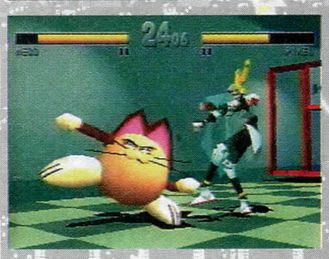
2 PLAY對戰攻略：

當玩者使用它時，就要好好利用它那不知是攻上段還是攻下段的招式來迷惑對手，不過此戰略會因對戰得多令對手了解NECO的招式而被破解。唔，那麼玩者就要好好利用速度了。大家不要看牠的外形跟魚蛋無異，其實牠好一些招式的速度也不低（WELL，始終是一隻貓嘛），例如→P↘K、←→P+K等，都可用這些招式來作突擊。（攪笑點用P+K亦可以）不過基於牠手短腳短的關係，故此大部份招式的攻擊範圍也不是太大，除了那招↘KK。此招除了有一個較大的攻擊範圍外，攻擊時間亦不短，故可常用。









對CPU戰：

用NECO對CPU使用的其他角色：

使果是以NECO對CPU的各個對手，筆者的感覺就是攪笑及難打。由於NECO的手腳實在太短了，再加上那龐大的身軀，令至相方距離非常接近方可攻擊到對方。雖說牠有好一些招式是可「跳」近對方，但基於起招時間太久，故很容易就會給電腦擋到。除此之外，電腦亦像知道你會出甚麼似的將那COMBO技之最後一擊擋到，故此COMBO技又成了不可常用的招式了。WELL，那怎辦好呢？經過小健健的試驗後，發現PPP後再變招是頗有用的戰術。唔，例如PPP後按↘KK，或者是←→P+K，甚至是前DASH中按←→P+K，那麼，對手還有一個被打中的可能性。





ZERO的翻版？！NOX

人物介紹：

NOX是今集新增加的人物之一，其招式風格跟主角機體ZERO非常接近，但究竟它跟ZERO及EVE之間有著甚麼關係呢？

使用條件：無論用甚麼難度，甚麼人物，有否續版，只要爆了機即可使用。

招式風格：

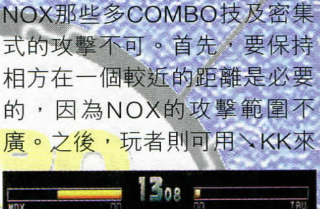
若果大家都有跟這位中波士交過手的話，都會發現它的招式風格是跟ZERO非常接近的，而筆者初時更以為它們使用的招式是一模一樣的。但經過一段時間的觀察，亦發現得到它們之間也有不同的招式，而且在操控感覺上也有點微妙的差別。唔，因為ZERO某一些招式的指令之要求也頗高（好像有一招三段技的指令是←↘P→P←→P+K），故此是需要玩者有一定的技術才可操控得好。但若果跟ZERO相比，NOX就反而變得易用了，因為它好一些招式之指令輸入難度比ZERO的低，但亦有差不多的效果啊。





2 PLAY對戰攻略：

其實ZERO及NOX都有一個共通的缺點，就是招式太過似現實生活中的格鬥招式了，亦太過平實，故此若對著其他擁有各種各樣奇特招式的傢伙們（例如用槍的WILD 3、會放LASER的CANCER等等），令到ZERO及NOX都在一個不大公平的條件下跟對方對戰。若果玩者想將此形勢扭轉，非靠NOX那些多COMBO技及密集式的攻擊不可。首先，要保持相方在一個較近的距離是必要的，因為NOX的攻擊範圍不廣。之後，玩者則可用↘KK來牽引對手，繼而使出一些以上P為起招的COMBO技，再中間變招。（如PP後按←KK）又或者是用速度較高的中段技（如←P→K）來攻擊對手。







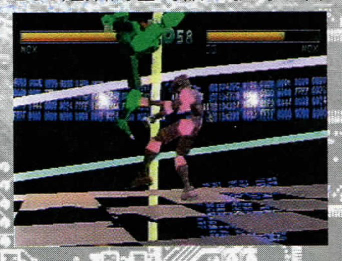


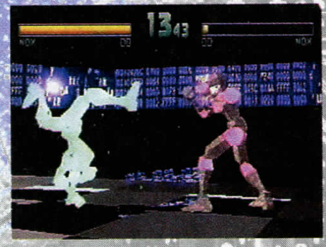


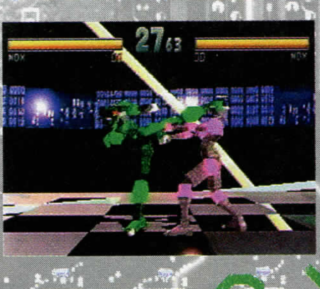
對CPU戰

對付CPU使用的NOX：

由於NOX是本遊戲的中波士，所以其實力是不能看少的。不過剛才筆者也提及過此角色的一大缺點，所以若玩者使用的角色可作遠距離或中距離攻擊的話，不要給它接近就可以了。但若果玩者又是使用一個攻擊範圍較細的角色又怎辦呢？若是IO、PIXEL這些女性角色，就可以它們的速度作突擊（如PIXEL的←K+G、IO的→PKK）。若果是ZERO、EOS這類角色的話，就可以密集的攻擊來封其出招機會。（如EOS的上段拳駁推掌PP←→P→P，或者是ZERO在↘KK後，再來←↘P→P←→P+K）。







用NOX對CPU使用的其他角色：

雖然NOX的是招式沒有其他角色的花巧，但對起CPU時也不是太難打。基本上只要用死一兩招的話，要爆機其實不是難事。唔，就以筆者時常用的招式來說，就是←P→K。不知何解的就算對方把那←P避開了，很多時都會中那→K的。而且除非對方是一些重量級的角色（如TAU、DRACO），那麼中了那→K後，就會浮在空中，繼而再讓你駁PPPK。除此之外，玩者最好不要時常使出以上段P為起手式的COMBO技，因為只要對手一個蹲下，就可把這些攻擊全部避開，反之你就會露出極大的空隙。所以還是使用→P為起手式的COMBO技吧。





集百家拳法於一身的夏娃 EVE

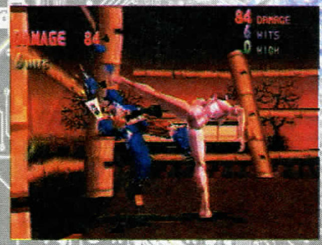
人物介紹：

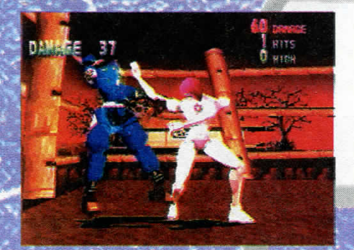
在廣大的網絡中，有一個龐大的「知識」正存在著。不單如此，這「知識」更擁有屬於自己的意識，而這個究極的程式生命體就名為EVE。另一方面，在網絡中繼續自我進化的各攻擊程式們就以「終止EVE繼續存在」為目標，跟它展開一場死鬥。

使用條件：無論用甚麼難度，甚麼人物，有否續版，只要爆了機即可使用。

招式風格：

跟《VIRTUA FIGHTER》系列的DURAL差不多，本遊戲的最終波士都是由一位可使用遊戲內其他角色招式的女金屬人來擔任。唔，EVE大部份的招式都是來自其他角色的，但基於其結構及體形的關係，它的招式主要是以拳腳技為主，故此甚麼尾巴攻擊呀、放LASER放導彈的都欠奉。但玩者不要以為它因此就會像ZERO及NOX般較難使用，反之因為它集了眾角色的招式在一身，令敵人難於掌握其攻擊模式。其次它的招式大都是硬直時間短、速度高的，所以再加上那一兩招具破壞力的投技，就足以令它成為遊戲本遊戲之最終波士。





2 PLAY 對戰攻略：

說起來，EVE亦是一個蠻好用的角色，故此用它來跟其他玩者對戰亦不會太吃力。首先，玩者可以用一些COMBO技的變化來擾亂對手（例如一時是出PPK、一時是出PPPK、一時是出PPKKK），令對手無所措從。其後，亦可出一些段數較多，攻擊力又不弱的招式來對付之。（例如←K+GK、↘KKK等等），由於這些招式速度較高，故此對手很多時都是來不及防禦的。除此之外，EVE亦可使用一些較為卑鄙的屈招的（例如PPP後，不是按K，而是COMMAND投↘←P+G）。總括來說，它可說是一個甚為靈活的角色來。



對 CPU 戰

對付CPU使用的EVE：

由於EVE是最終波士，所以難打是必然的。尤是當玩者跟它太接近時，被COMMAND投所攻擊更是難於避免。WELL，由於它跟NOX有同一缺點，就是不能作遠距離戰，所以玩者還是用飛行道具跟它保持距離好。若是使用的角色沒有飛行道具這東西的話，就可以不停的作後移及橫移，將兩人的距離盡量保持在個半至兩個身位，待它像發傻般出完招後，再用它的收招時間來還以顏色。除此之外，玩者對著它時亦要減少連續使出上段技，因為若是給它蹲下避開的話，到它反擊之時，就會給玩者一個不細的損傷。除此之外，若果想捽低它的話，盡可能用COMMAND投，如果不是這樣的話，便很可能會被它化解到。

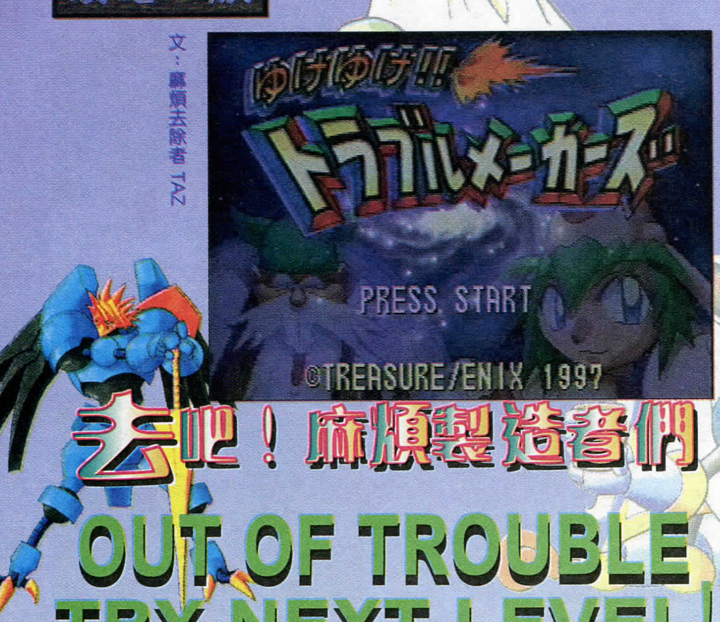
用EVE對CPU使用的其他角色：

WELL，當玩者用EVE來對付CPU時，一些COMBO技可能會變成不可信賴的招式（例如PPPK、PPKKK等），因為很多時都會給對方擋到。反之一些速度高而HITS數少的招式就較容易把對手擊中。（如←K、↗P+K等）而在對手剛剛打空後這時間使出這些招式是非常合適的。另外，EVE有一些招式是可以將對手打至半空的。（如↗K、→P+K、↘↘P、←→P、甚至是下段投↘P+G）當對手被打到半空時，玩者就可以用一些COMBO技來追擊（如PPPK、PPKKK），而且命中的機會也不低哩。





文・麻煩去除者 TAZ



去吧！麻煩製造者們

OUT OF TROUBLE TRY NEXT LEVEL!

ACT　製造商：ENIX　售價：8900日圓
MEM　NINTENDO 64

明朗快活無敵女傭機械人瑪莉如何戰鬥？

操作	動作
十字鍵←→	移動
十字鍵↓	蹲下
按着蹲下按A鍵	衝前
按着蹲下連按A鍵2次	大跳
A鍵	跳躍
B鍵	捕捉敵人
捕捉後再按B鍵	放手
捕捉後按實個8方向再按B鍵	8方向投擲
捕捉後按C↓鍵	搖東西
C←或→鍵	前、後噴射加速
連按C↓鍵	回轉
跳躍後按↑、←、→方向C鍵	方向噴射
跳躍後按↓方向C鍵	急降噴射

故事

和平的爾杜路星突然被可怕的帝國軍襲擊，星球上的機械生物爾杜路星人發出了求救訊號。而當住在地球的嘉比路博士收到消息後，便馬上起程相助了。女傭機械人瑪莉不放心做事一向粗心的博士獨個冒險，於是亦一同出發……

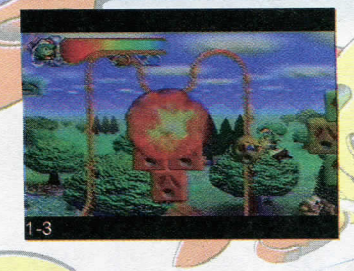
第一章─帝國軍居然趁瑪莉出外偵察的時候把博士俘虜了！



1-1：十分簡單，只需向版尾的老伯拿炸彈，炸掉版圖中的紅磚群（紅磚是唯一可炸除的東西）便可用星作轉移（遊戲中的轉移點）。用怪獸擲向四色星高台上的石像便可取得黃色星。（黃星除了可加能源外，爆機時是有特殊用途的！）

1-2：在3色星小屋的人説「任何有煙的筒上面按↓＋B都可取得物品」。旁邊更會有一個「實驗品」黃星在一串橋狀藍星左面的建築物上，用方向噴射便可取得。至版末的建築物要用噴射跳高才可通過，無驚無險，又過一版了。

1-3：先搖版頭右下角白點，轉移後會見到彈弓。用法是捕捉彈弓後連按C↓（彈弓接點方向C鍵）再放手，有些可按兩邊C鍵轉向。回到版頭爬上頂搖白點，轉移後會見到圖中的圓點陣。搖黃色點炸磚可取黃星，搖白點可加轉移點


1-3



1-4：黃星在兩串刺點中間。

1-5：要捉3人投進版頭小屋。第1個在一片火上跳、跟着爬上面的圓點上頂捉第2個。第3個見到你會走，追至最高點（留意途中有紅磚）回頭陰他！完成後不要轉移，走回頂層向右噴射至版末的頂層取炸彈，下去炸紅磚有黃星。

1-6：按C鍵移動。搖第3個投炸彈的敵人有黃星！



1-7：打大沙蟲，方法是跳上頂把它向下擲。搖它取黃星。



1-8：盡快把4個敵人同時打低即可!

1-9：取炸彈後跳磚至右方炸紅磚可取得黃星

1-10：小心落石。至版末先不要進山洞，跳磚回左面頂層可取黃星。

第二章

2-1：走至無路時搖綠點，回頭便會多了1個發現轉移點，黃星就在終點前。

2-2：這幕的基本玩法是炸紅牆，跳上後搖圓點還原再跳……

2-3：又是無驚無險的一版！

2-2

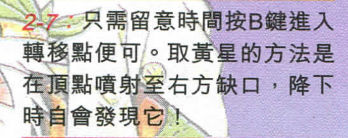
2-4：強制右進版面，而且地面會不斷崩塌。走至圖中位置捉着白點搖，再跳至右面轉移點。轉移完畢後又繼續走佬，成功走至版尾會發現新白點，搖它會進入一條可以取得黃星的秘道。



2-5：打這隻大黃蜂的方法與打沙蟲一樣，別忘了搖它取黃星。

2-6：靠跳過關的一版，跳至十字型點時應以C鍵伸縮及轉向通過，版尾要不斷跳上直至看見轉移點。





2-7：只需留意時間按B鍵進入轉移點便可。取黃星的方法是在頂點噴射至右方缺口，降下時自會發現它！

2-8：要跳至頭兩個敵人的踏板上，看見彈弓捉着它，但要移至盡頭才可彈跳。降至一片大石上時，一方面不要被敵人降下，另一面要不停跳躍減少重量。

2-9：不斷向上爬，多搖各圓點可增加踏腳板。先不要進入中途的轉移點過版，爬上頂層跳左降下可取黃星。



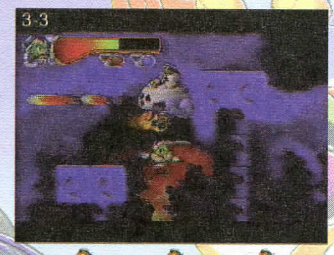


2-10：帝國軍的瞑府軍隊長操縱了一條大恐龍和你決戰。它會用拳打和火球攻擊你。當恐龍舉拳攻擊時按着↑鍵來捕捉它的手，之後立即按隊長的方向作投擲攻擊。如是者2次之後隊長會放出令人觸電的電球。當隊長死後恐龍會發狂，攻擊加強至6發火球，只可回避。至於拳打會變得無法捕捉，但只要捉3至4次，它便會出現頭暈表情。這時便可捕捉它的拳。再向它作投擲攻擊。

第三章

3-1:第一次使用壺，只需放4顆小炸彈進去再搖即可變出一顆大炸彈。拿着它走到放炸彈敵人的位置，小心度位便可令它放小炸彈進去。

炸掉大牆後轉移至頂層捉彈弓怪，再控制它跳至版尾。



3-2:盡快走至版尾打中波士，用打沙蟲的方法很有效。

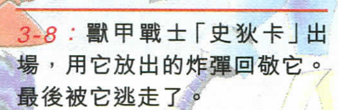
3-3:坐火箭到版尾，記着取炸彈炸墻。終點右上方有黃星。

3-4:捉着圓點移動，搖藍色圓以3塊石像跳過高台。飛過對岸用的那串敵人上方有黃星。

3-5：過了轉移點後行至圖中的白點處。捉着白點面向左方搖它，馬上再按B鍵放手跑過去按落下來的炸彈。在紅磚正上方投下後馬上拿壺，便會搖出一部機械人助你飛至上方取黃點。轉移後會打中波士，拾起它投出的敵人投向它即可。









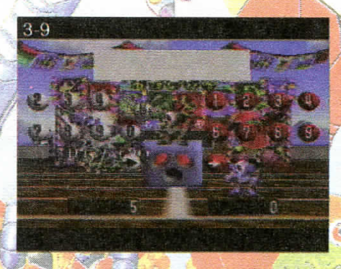
3-6：打藍色狗波士，當它衝向你時可按前捉着它，投向前方即可。搖它會有黃色。

3-7：駕駛三輪車進入小屋中，再捉彈弓怪跳向左上方取黃星。最後令他跳入版尾的小屋。進入正上方的轉移點後會見到一串白點，從第一個點中取壺，再於第二個處取一個炸彈。最後向右上方投出壺，炸掉地面紅磚轉移。白點取壺，拿着壺連按→+C捕捉敵人。再在最頂層放了它們。

3-8：獸甲戰士「史狄卡」出場，用它放出的炸彈回敬它。最後被它逃走了。

3-9：瑪莉可與跑道左面的人說話後參加100米賽跑。最後與兩個人一起跳大繩，完全成功跳完可取得黃星。進入第二階段會進行運動會，總共有七種比賽項目，分別有100m，200m和400m三種賽跑項目，要連按一鍵。第4種是跳高，要跳起後連按噴射器→、↑。第5種是接球，要盡取最多白波。第6障礙賽要配合噴射跑步。最後是鬥快答數學問題。









3-10：與一隻白貓對打，投至它想談話時與它談話。

3-11:「史狄卡」會乘坐它的專用坐駕出場，而瑪莉會與貓仔一起作戰。捉着它的飛彈回投向它攻擊。如果貓仔捉到飛彈便要飛高避過「史狄卡」的大炮攻擊。否則在地上便不會擊中。打至一定程度它會跳至右方，攻擊法沒變，反而只需拉遠距離便可避過大炮。之後「史狄卡」會親自出戰，捉到它後要向上投。最後它會回到變成獸形的戰車攻擊，拾起地上的鎗跳高以斜下射「史狄卡」。


3-11


3-11

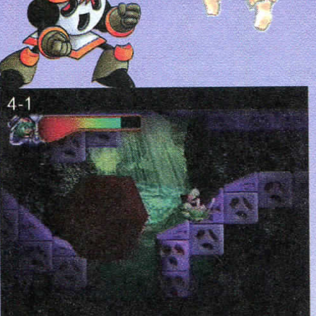


第四章
最強壯的戰士歌利亞狄出場



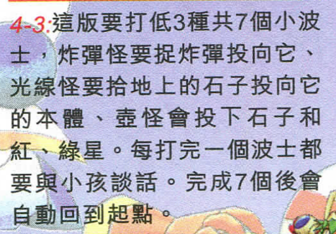
4-1:要比落石更快跑至底部左邊的轉移點，但應進入途中的轉移點取黃星

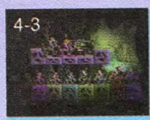
4-2:大戰青蛙波士，攻擊法是捉着它的舌頭按前投擲，而搖它亦會有黃星出現。最後它會召喚出雷神以電球攻擊你，接着雷球投向青蛙吧！


4-1


4-2

4-3:這版要打低3種共7個小波士，炸彈怪要捉炸彈投向它、光線怪要拾地上的石子投向它的本體、壺怪會投下石子和紅、綠星。每打完一個波士都要與小孩談話。完成7個後會自動回到起點。




4-3







4-4:瑪莉為救查比仔而身受重傷，為報恩而出發找尋回復工具。查比仔有3段跳、拳擊、按↑+B的飛腿等能力。此版難度很低，只需把版末的三輪車駛進小屋中即可。而取黃星的方法，先跳至版面左上方的頂層，進入轉移點後走一段路會再見到一群轉移點，會以星光選上下路，選上、上、下便可取得黃星。


4-4

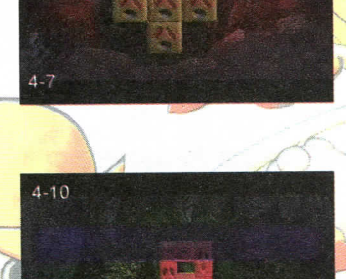
4-5:查比仔大戰偽．瑪莉。用按↑+B的飛腿可輕易了事！


4-5

4-6：在它出拳時投它向墻會有黃星。以落下的石投向它即可。


4-6

4-7:這版要求玩者用壺收集13隻鬼魂。基本方法是用盡一切把所有石像炸開(更有黃星)。較難的是在昇降雲旁的一隻，只需跳高向上投壺即可。還有圖中的位置，先在上面投壺進去，再在下方以連按C↓鍵，回轉入去取回即可。

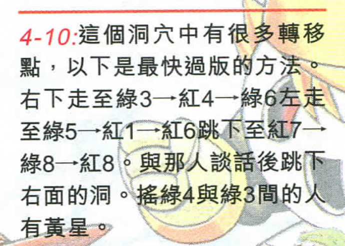

4-7

4-8:駕駛三輪車至版尾。小心版末一處會落下的地板，想辦法取終點前的黃星。

4-9:中波士地鼠。捕捉後向下投即可。當它反肚時在肚上面跳可取黃星。

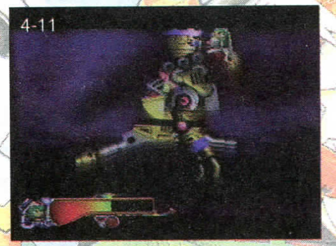

4-9

4-10:這個洞穴中有很多轉移點，以下是最快過版的方法。右下走至綠3→紅4→綠6左走至綠5→紅1→紅6跳下至紅7→綠8→紅8。與那人談話後跳下右面的洞。搖綠4與綠3間的人有黃星。

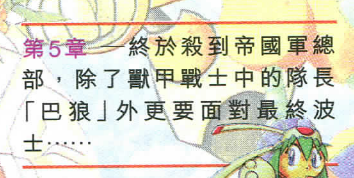

4-10

4-11:與「歌利亞狄」作最後之戰。第1階段要拾起它投過來的石打回去。
當戰車變成猩猩型後要(瑪莉向左時)按着左方捉住它的腳，順序按←C、↑C、↓C便可對它們做成傷害！

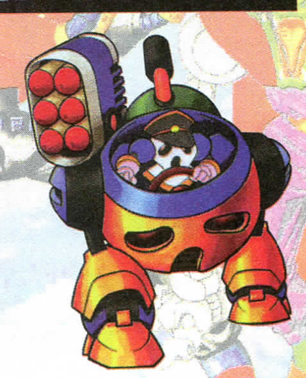

4-11


4-11

第5章 終於殺到帝國軍總部，除了獸甲戰士中的隊長「巴狼」外更要面對最終波士……



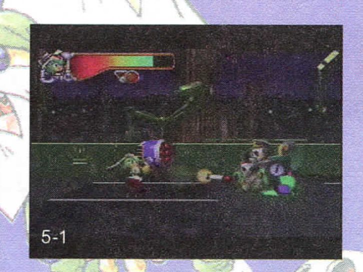


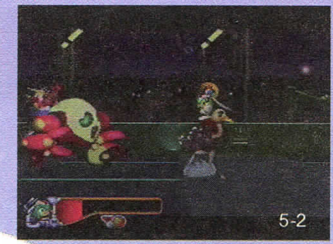


5-1:不難打，但它很長，要連續打低5部同型的小波士才可過關。

5-2:又是送的一關，接過它的炸彈投回攻擊，跳高避開大炮即可。

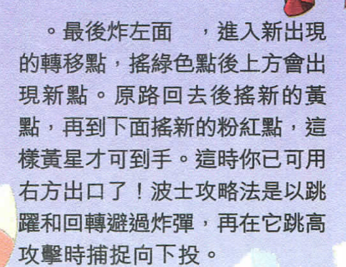
5-3:奇怪！瑪莉騎着2-5的中波士玩的一個飛行版面。


5-1


5-2

5-3

5-4:初戰「巴狼」。與它保持2個身位距離，在它出現攻擊指示時跑過去捉着它，連按反方向C鍵搶它的盾。再拿起盾投向「巴狼」攻擊！戰後它會逃走。



5-5：進入第1個轉移點，搖粉紅色點。進入新增的轉移點，搖動身邊2個圓點。從上方的轉移點回去，再次進上方的轉移點，搖新出現的藍點，拿石像放在紅磚的上面，用右上角轉移點回第1轉移點。重複搖黃色點取炸彈炸掉右面兩道 。最後炸左面 ，進入新出現的轉移點，搖綠色點後上方會出現新點。原路回去後搖新的黃點，再到下面搖新的粉紅點，這樣黃星才可到手。這時你已可用右方出口了！波士攻略法是以跳躍和回轉避過炸彈，再在它跳高攻擊時捕捉向下投。


5-5


5-5

5-6:「巴狼」會分3種攻擊，第1階段要在它停定時搶去其盾和長槍。繼而拿着長槍停在版邊，配合時間向上投擲飛來攻擊的「巴狼」。第2階段其戰機會變成鳥型，當它放羽毛時應拉遠距離左右中移動避開。小心回避它的「椓木鳥攻擊」，捉着它的頭連按↓C鍵攻擊。拉頭時可左右移避開「巴狼」的魔法。最後1個階段它會移向後方放機鎗和飛彈。只要看準時機接着飛彈便可，之後便會變成自動播片。


5-6


5-6

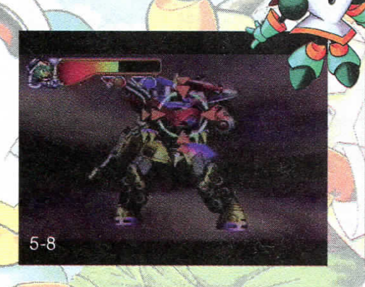
5-7:對帝國軍的幕後黑手，當「苦痛」、「敵」等字昇上頂時會化為光球攻擊你。只需抓着它們搖成相反的字，再以它們投向敵人便可以攻擊了！「死」搖成「生命」可加能量，「不幸」只會出現一次，搖成「幸運」投出就會出黃星了。


5-7


5-8

5-8:最後波士，對上3部獸甲戰車合體而成的強大機械人，其攻擊模式為1)腳踏，(面向左時)按着↑捉住按→C投擲，連按↑C、↓C更可以取寶物。2)光線鎗，當你在它的左面時便會使用，最安全方法是用回轉避開。3)飛拳，當你在它的右面時便會使用，按左接着後可以像鎗GAME一樣射向它！4)超級光線，它會跳至後方發射高熱光線，唯一方法是用回轉。5)飛腿，當它受到一定程度傷害便會放棄腳踏改用這招，太快了！勉強接下只會受傷，必需跳開避過。


5-8


5-8


5-8

5-9/10:完場劇情。左上角顯示了你所取得的黃星數。這數字會不斷減少，直接影響你能否去到特別版面。(這攻略只提供了31粒黃星取得法，請見諒！如有資料亦請各位讀者來信或來電多多指教)


5-10

無責任新 GAME 評壇

無責任編輯：MS



傭兵生活真艱苦~~~

STG的遊戲就玩得多，但是像《ARMORED CORE》般的STG，就除了SS的《機動戰士高達外傳》外，幾乎沒有玩過，不過當筆者玩過之後，開始對這類形的STG改觀，因為這遊戲吸引筆者的地方，就是可隨意改裝機體來作戰，還可親身體驗傭兵的生活，而且最吸引筆者的是機體的零件，若是金錢許可的話，真的可組合一架外型像「高達」的「紅勇士」或是「EVA」的「二號機」呢！再加上用這些機體來與別人作通信對戰，有另一種樂趣，不過由於筆者少於玩這類形的GAME，不懂得換新零件來加強機體，結果用極之普通的裝備玩到二十個MISSION，真的有點……

機種：PlayStation
製造商：Fromsoftware
遊戲性質：STG
容量：CD-ROM
價格：398 港幣
記憶：1~3BLOCK

評分：

機械/人物:3.5分	投入度:3.2分
畫面:3分	原創性:——
音樂/音效:3分	難易度:3分
故事:3分	移植度:——
操作性:3.4分	平均分:3.16分

ARMORED CORE

無責任編輯 KOTARO



重拾當年遊戲格鬥的樂趣

DATA EAST初次使用MVS機版製作的格鬥遊戲，《FIGHTERS HISTORY》的續編《FIGHTERS HISTORY DYNAMITE》，現在SEGA再次把它移植至SATURN之上，其移植度和操作性相信已不用多說，讀碟速度亦較預期中理想，造出完全移植的效果。但畢究遊戲已是三年前的作品，所以不論人物設計和畫面表現都比較現時的略為遜色，然而不容置疑其遊戲性比起現很多格鬥遊戲更為出色。唯一可惜的是，SEGA這次只為遊戲作單純的移植，並沒像以往DATA EAST那樣，寓意創造加入新模式，彌補遊戲裏的不足，這點令在下較為失望。

機種: SEGA SATURN
製造商: SEGA
遊戲性質: FIG
容量: CD-ROM
價格: 普通版 5800 日圓/ 連擴張 RAM 帶版 7800 日圓

評分：

人物/機械: 3分	投入度: 4分
畫面: 3.5分	原創性: 3.5分
音樂/音效: 3分	難易度: 4分
故事: 3分	移植度: 4.5分
操作性: 4分	平均分: 3.61分

FIGHTERS HISTORY DYNAMITE

無責任編輯：HAJIME 少尉

機械人狂好者的宏願

在下是個機械人狂好者，不論是真實型也好，超級型也好，都迷得不得了。設計一部屬於自己的機械人不但是在下更是無數同好的宏願，故此ARMORED CORE可說是為「我們」度身定造的遊戲！試想像一下，不但機器設備由你自己選擇和裝置，以至個人徽章也可以！除了機械人的組合外，本作的遊戲性也很強，版數多且每版的面積都不少，不論影像,動作還是流暢度都相當出色，加上通訊對戰，若不是略嫌零件不夠多和讀碟稍慢的話這可是隻幾近完美的遊戲呢！若閣下是個機械人愛好者，又未有這遊戲的，請在看完後本文後好好考慮清楚……

機種：PlayStation
製造商：FROMSOFTWARE
遊戲性質：STG
容量：CD-ROM
價格：H.K.$398
記憶：1 ~3 BLOCK

評分：

人物/機械:3.8分	投入度:3.9分
畫面:3.8分	原創性:3.8分
音樂/音效:3.0分	難易度:3.5分
故事:2.5分	移植度:——
操作性:3.8分	平均分:3.45分

ARMORED CORE

無責任編輯：赤目黑龍

我係一隻蜘蛛………

對於《攻殼機動隊》這個故事，黑龍真是非敘喜歡，首先是因為喜歡「士郎正宗」的作品，其次便是在看過電影版之後，對這套作品更加的喜愛。這個以《攻殼機動隊》為名的遊戲，雖然不是由玩者控制草薙素子作戰鬥，不過，控制那機械也不是一件易事呢！這遊戲的玩法看似普通，不過其實一點也不易，首先玩者要好好地記着自己是一隻「蜘蛛」，行動才可以變得流暢。而在動畫場面方面，絕對不是動畫版的那些，所以是值回票價的，不過草薙小姐便變得有點兒的「神化」，甚至乎是有點兒攪笑（動、漫畫版絕對不是這樣的），不過，這遊戲的好玩之處是連「TRAINING MODE」也大得很呢！

機種：PlayStation
製造商：SCE
遊戲性質：ACT
售價：港幣 398 元
容量：CD-ROM

評分：

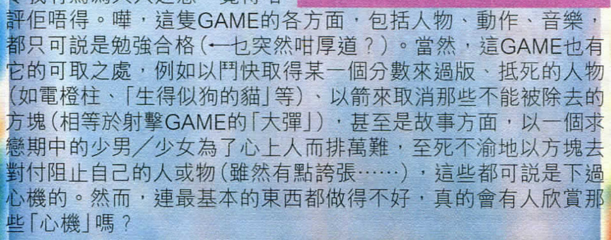
人物/機械:3.5分	投入度:4分
畫面:3分	原創性:2.5分
音樂/音效:3分	難易度:3.5分
故事:2.5分	移植度:——
操作性:3分	平均分:3.13分

攻殼機動隊

無責任新GAME評壇

STRESSLESS LESSON

無責任編輯：ZAC



嘩！我咁大個人，都未見過咁正嘅GAME㗎！！

初次見到這隻GAME，便令我有驚為天人之感，覺得唔評佢唔得。嘩，這隻GAME的各方面，包括人物、動作、音樂，都只可說是勉強合格（一七突然咁厚道？）。當然，這GAME也有它的可取之處，例如以鬥快取得某一個分數來過版、抵死的人物（如電橙柱、「生得似狗的貓」等）、以箭來取消那些不能被除去的方塊（相等於射擊GAME的「大彈」），甚至是故事方面，以一個求戀期中的少男／少女為了心上人而排萬難，至死不渝地以方塊去對付阻止自己的人或物（雖然有點誇張……），這些都可說是下過心機的。然而，連最基本的東西都做得不好，真的會有人欣賞那些「心機」嗎？

機種：PlayStation
製造商：MAXFIVE
遊戲性質：PUZ
容量：CD-ROM
價格：5800日圓

評分：

人物／機械:2分	投入度:2分
畫面:2.5分	原創性:3.5分
音樂／音效:2.5分	難易度:3.5分
故事:3.5分	移植度:——
操作性:4分	平均分:2.94分

虹色之青春

無責任編輯：J.J



真服了KONAMI的促銷手法

在《心跳回憶》這作品中，虹野沙希可說是較為平易近人的一人，因此以她來作為新系列第一作的主角也是很正敘的。這作品由於是以AVG的形式來進行，交待故事的機會遠比《心跳回憶》時為多，加上遊戲中所用的故事其實相當簡單，於是玩者就能更有投入感及引起共鳴；另一方面，生產商為了提高遊戲性，亦加插了不少迷你遊戲在遊戲內，其中射球遊戲就更是影響結局的重要因素，情形就有如《POLICENAUTS》的槍擊遊戲一樣。

值得一讚的是遊戲中所用的音樂雖然全是選自各BGM集的，但選曲方面就選得很好，而且當在自己房間內聽這些音樂時，還會同時出現CD的盒面……真服了KONAMI的促銷手法。

機種：SATURN／PlayStation
製造商：KONAMI
遊戲性質：AVG
售價：4800日圓

評分：

人物／機械:3.8分	投入度:4.5分
畫面:4.2分	原創性:3分
音樂／音效:4.1分	難易度:3.8分
故事:4.5分	移植度:——分
操作性:4分	平均分:3.99分

攻殼機動隊 GHOST IN THE SHELL

無責任編輯：小健健



噢，震動感覺前所未有！

其實小弟對士郎叔叔的東西是蠻有興趣的，（但有興趣與看得懂是兩回事）早陣子看《YOUNG MAGAZINE》已看過它的開發中之相片，那時對此GAME只是抱著觀望態度。但到了真是玩上手後，才發現此GAME有很多過人之處。基本的多邊形處理效果可說是非敘理想，（起碼無穿無爛啦）再加上在遊戲中那隻會爬牆的傢伙已給眾玩者一定的新鮮感。不得不提的，就是那些穿插在MISSION與MISSION之間的高質素的動畫，不論分鏡角度、分色的細緻、物件移動的流暢度都是一流的。再加上此GAME對應了那ANALOG震動手掣，不但有極佳的震動效果，還有那3D立體聲，實在令玩者的投入度大增。

機種：PlayStation
製造商：SCE
遊戲性質：ACT
容量：CD-ROM
發售日：7月17日
售價：398港元
記憶：1 BLOCK

評分：

評分:	操作性:3.4分
人物／機體:4.1分	投入度:4.6分
畫面:3.9分	原創性:4.2分
音樂／音效:3.8分	難易度:3.7分
故事:2.9分	移植度:———
	平均分:3.825分

ARMORED CORE

無責任少尉：TAZ



誓劈粉擦與ARES

畫面十分漂亮，場景又多，敵人五花百門。而操控性就更屬一流。遊戲中的配件能力分配得十分平均。各種武器組合都有其優劣之處，冇話貴嘢玩晒。最重要是組裝適合自己風格的ARMORED才可配合自己的戰法。在戰場上衝鋒陷陣時，感覺真是說不出我爽！而通訊對戰就更正了！在GPM裏幾日就有一場大戰，有人喜歡白兵戰、有人玩導彈遠射、亦有高人追求「以最平機體加高技術」。終於有人做到當年《METAL JACKET》的原意了！最可惜是取消了對應ANALOG雙桿，令臨場度減低不少。不過試吓啦，包你一定話正㗎！

機種：PlayStation
遊戲性質：STG
製造商：FROMSOFTWARE
售價：398港幣
發售日：發售中
記憶：1~3BLOCK

評分：

人物／機械:5分	投入度:5分
畫面:4分	原創性:5分
音樂／音效:4分	難易度:4分
故事:3.5分	移植度:/
操作性:5分	平均分:4.4分

無責任新 GAME 評壇



無責任編輯：ABO

同級生 2

《同級生2》是怎樣的遊戲大家都心　有數。因為是家用版的關係，本來對它沒有太大期望，但一玩之下發覺除了畫面悦目和有悦耳的配音令投入度大增之外，那種可回顧訊息的設計也很方便。這種遊戲絕對能令玩者產生一種欲望，想要攻略每個角色，問題只在於時間吧。

SS／AVG／NEC INTERCHANNEL／7900 日圓　© NEC INTERCHANNEL,LTD (c) ELF

評分：

人物／機械:4.5	投入度:4
畫面:4	原創性:2.5
音樂/ 音效:4	難易度:2
故事:3.5	移植度:3
操作性:4	平均分:3.5



無責任編輯：ABO

ANGEL BLADE—NEO TOKYO GUARDIANS

最初以為又是一隻美少女育成加追女仔模擬遊戲。想不到正式的類型是「新感覺漫畫式模擬遊戲」，據筆者所知能冠上如此稱號的遊戲只此一隻，事實上這遊戲都有其獨特之處。難易度方面真的很低，而畫面也不見特出，斷估它最大的賣點應該是其搞笑的劇情。

PlayStation／SLG／OnDiMand／5800 日圓　© 1997 OnDiMand NIPPON IGHI SOFTWARE INC.

評分：

人物／機械:2.5分	投入度:3分
畫面:2分	原創性:2.5分
音樂/ 音效:2分	難易度:0.5分
故事:4分	移植度:—
操作性:4分	平均分:2.6525分

無責任編輯 KOTARO

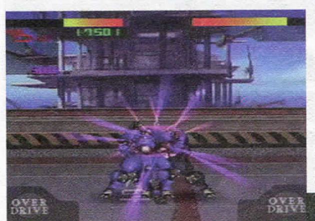
拳皇 '96

遊戲方面而言，畫面和音效都比SATURN版略為出色，而讀碟時間、操作性和人物的偷格情況亦可以接受，唯一垢病的地方是新加進的EXTRA MODE其創意性不足之外，電腦對戰時的戰意亦大為減弱，不過未嘗試過其他版本的人，則是值得推介之作。

PlayStation／ FIG／ SNK／ $398（行貨）　© SNK 1996

評分：

人物/ 機械: 4分	投入度: 3.5分
畫面: 3.5分	原創性: 3分
音樂/ 音效: 4分	難易度: 3分
故事: 3.5分	移植度: 3分
操作性: 3.5分	平均分:3.44分



無責任編輯 KOTARO

MAD STALKER～FULL METAL FORCE～

遊戲基本是集動作和格鬥元素於一身，遊戲中的機械設計可算不俗，可惜畫面表現卻不能充份利用。而遊戲亦能造到極佳的流暢度，着重角色的操作性，另外變化多端的連續技攻擊系統，使遊戲有着更強的可塑性，唯一略嫌就是遊戲版數太短，令耐玩性大大降低。

PlayStation／ ACT／ FAMILY SOFT／ 5800 日圓　© 1997 FAMILY SOFT CO.,LTD. FILL IN CAFE ILLUSTRATION·DROBOTDESIGN·GÆp©§πFπí CO.,LTD.

評分：

人物/ 機械: 4分	投入度: 3.5分
畫面: 3.5分	原創性: 3分
音樂/ 音效: 3分	難易度: 3.5分
故事: 2.5分	移植度: —
操作性: 3.5分	平均分:3.31分



無責任編輯：HAJIME 少尉

HEXEN

由於玩過電腦版，接觸到本遊戲時很自然地會比較一番，不過失望地這N64版並不比電腦版好。雖然光暗和濃霧的效果不錯，但接近時圖像變得模糊，毫無質感，這比電腦版會「起格仔」好不了多少；而最令人不解的是，竟比32BIT電腦慢和有窒的現象出現，天啊！

N64 / ACT / GT Interactive Software

評分：

人物/ 機械:1.9分	投入度:2.5分
畫面:1.9分	原創性:1.9分
音樂/ 音效:2分	難易度:2.5分
故事:1.9分	移植度:1.9
操作性:1.9分	平均分:2.0444分



無責任編輯：HAJIME 少尉

AMOK

初接觸這遊戲時，實在不敢有所期望，加上自己是個3D方向白痴，更難領略箇中奧妙。豈料玩過後才發覺這遊戲相當不錯，特別是那二人合作模式，兩部機一條命，必須緊密合作才行。不過沒有記憶或接關而用密碼實在叫人失望。

SS / STG / 光榮 / 5800 日圓　AMOK© 1996 Scavenger,Inc./© 1997 KOEI CO.,LTD

評分：

人物/ 機械:2.0分	投入度:2.0分
畫面:2.0分	原創性:3.0分
音樂/ 音效:2.0分	難易度:3.0分
故事:2.0分	移植度:/
操作性:3.0分	平均分:2.375分



無責任編輯：赤目黑龍

法魯王 1999

以立體射擊遊戲來説，這《法魯王1999》實在不可以算是一隻好遊戲。以畫面而這言，這遊戲和之前的其他作品其實沒有很大分別；以玩法而言，更加是和以前的遊戲完全一模一樣，完全沒有新意。不過，以遊戲的玩法而言，《法魯王1999》亦有可取之處，那便是「聲音」了。

PlayStation／ LOBOTOMY SOFTWARE／ STG／ 港幣 398　© 1996, 1997 LOBOTOMY SOFTWARE INC.

評分：

人物/ 機械:2分	投入度:1.5分
畫面:2分	原創性:1分
音樂/ 音效:2.5分	難易度:3分
故事:2.5分	移植度:—
操作性:2分	平均分:2.06分

無責任新GAME評壇



無責任編輯：赤目黑龍

紫炎龍

對於喜歡玩射擊遊戲的人而言，《紫炎龍》其實是一隻頗為不俗的遊戲。首先，由於這是一隻已經在街機出現多時的遊戲，所以已有一定的知名度，而且由於街機的製作亦不錯，加上SS版的移植度頗高，使玩者有非常好的感覺。對黑龍而言，沒有「無限CONTINUE」是最值得讚賞的。

SEGA SATURN／ Warashi Inc.／ STG／ 5800日圓

評分：

人物／機械:2.5分	投入度:2分
畫面:2.5分	原創性:2分
音樂／音效:3分	難易度:3分
故事:——	移植度:2.5分
操作性:3分	平均分:2.56分



無責任編輯：赤目黑龍

BULK SLASH

射擊遊戲真是非常的好玩，不過，育成遊戲卻不是黑龍的專長，那麼，其實《BULK SLASH》這遊戲實在是一隻射擊遊戲，並非甚麼育成遊戲，所以黑龍仍然可以應付得了。說到這遊戲，不能不提一下這遊戲之中的大度是非常的「欄」，以現時的一般製作水平而言，實在是太差了。

SEGA SATURN／ HUDSON／ SLG／ 5800日圓

評分：

人物／機械:2.5分	投入度:1.5分
畫面:1.5分	原創性:2分
音樂／音效:2分	難易度:2分
故事:1.5分	移植度:——
操作性:1.5分	平均分:1.81分



無責任編輯：赤目黑龍

EOS Edge Of Skyhigh

又是一隻立體射擊遊戲，不過，這遊戲的製作水準只是平平而已。為何這遊戲會是平平，首先，是遊戲本身的可玩程度，遊戲本身基本上是移動「浮標」在射擊，至於機身只是次要；其次，便是敵人和自機的設計，真是平平無奇，既沒有甚麼新意，又不是玩經典，毫無特色。

PlayStation／ MICRONET／ STG／ 5800日圓

評分：

人物／機械:2分	投入度:1分
畫面:2分	原創性:1.5分
音樂／音效:2.5分	難易度:2.5分
故事:1.5分	移植度:——
操作性:2分	平均分:1.85分



無責任編輯：TAZ

OVER DRIVIN' II

如果你是個喜歡歐美名車的人，這遊戲必能令你滿足。裏頭的名車資料十分充足正點，絕對令你愛不釋手。但說到它的遊戲性，相較其它PlayStation賽車遊戲，極其量只能說是合格。

PlayStation／ RAC／ ELECTRONIC ARTS／ 5800日圓

評分：

人物／機械:4分	投入度:4分
畫面:4分	原創性:3分
音樂／音效:4分	難易度:3.5分
故事:／	移植度:／
操作性:3分	平均分:3.7分



無責任編輯：TAZ

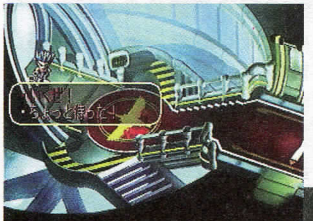
去吧！ TROUBLE MAKER

有不少人對我說這遊戲不外如是。但經我細心把玩後發現它不是普通橫向動作遊戲。主角瑪莉沒有直接攻擊力，用的全是投技和反技。畫面的立體感一流。尤其是對最後波士，瑪莉竟然可以接下對手的飛彈，再以射擊方式反向對手。N64機主必買之作。

PlayStation／ ACT／ 2 PLAY／ BMG VICTOR／ 4800日圓

評分：

人物／機械:4分	投入度:4.5分
畫面:4.5分	原創性:4.5分
音樂／音效:3.5分	難易度:4分
故事:4分	移植度:／
操作性:4分	平均分:4.1分



無責任編輯：J.J

SaGa Frontier

首次在次世代機種上推出的SAGA系列。今集的畫面質素很高，人物的設計亦相當多元化，但最特別還是戰鬥系統中「連攜技」的設計，在破壞力方面令人充滿快感。雖然音樂方面在SQUARE作品來說只能算是一般，但整體上仍算是一個值得玩的作品。

PlayStation／RPG／SQUARE／468港元

評分：

人物／機械:4.5分	投入度:4分
畫面:4分	原創性:4分
音樂／音效:3.9分	難易度:4.5分
故事:4.3分	移植度:——分
操作性:4分	平均分:4.15分



無責任編輯阿三

THUNDER FORCE V

畫面上感覺有點像《蒼穹紅蓮隊》的橫向版本，一貫高難度、一貫出人意表的BOSS攻擊、一貫的精彩畫面，創意十足。戰鬥時有畫面不暢順情況，似乎在多邊形的製作技術上，需要有待改進。隨GAME更附送THUNDER FORCE精選CD一枚，絕對買得過。

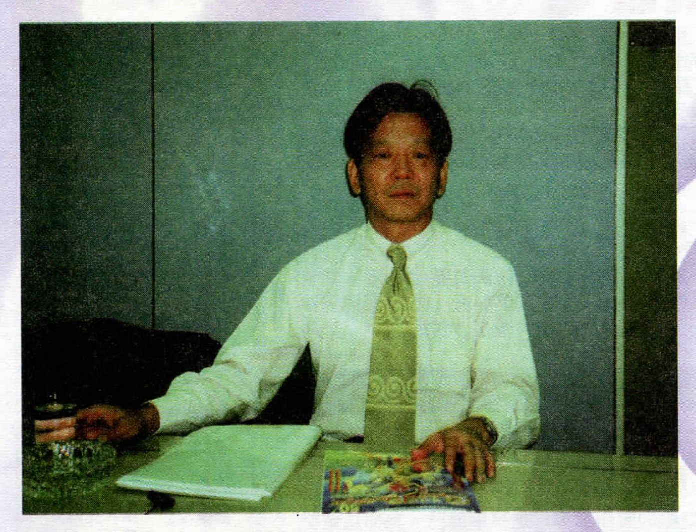
SS/ STG/ TECNO SOFT /6800日圓

評分：

人物／機械:4.2分	投入度:4.3分
畫面:4分	原創性:4.5分
音樂／音效:3.8分	難易度:2.5分
故事:--	移植度:--
操作性:3.5分	平均分:3.83分

CAPCOM ASIA的亞洲策略
─CAPCOM ASIA社長三毛一功─

文：畑山哲哉



提起CAPCOM，相信誰也知道她是日本

CAPCOM ASIA就在亞洲地區積極展開其業務。喜歡蘿蔔糕的本刊唯一蘿蔔頭記者畑山哲哉6月6日就跟CAPCOM ASIA的三毛一功社長做了一次訪問。今次訪問的主題本來是關於CAPCOM ASIA與及CAPCOM整體最近與及今後的業務發展，不過在談話間話題屢次離題……希望大家會喜歡這樣的訪問吧。

——首先，想請問一下CAPCOM ASIA現在有哪些主要處理的項目？

三毛：大致劃分的話，有街機、家庭遊戲、PC遊戲，還有授權產品吧。

——所謂授權產品的話是指甚麼呢？

三毛：就是推銷CAPCOM的人物。例如香港的文具製造商如果要在他們的產品上加上CAPCOM的人物的話，不是要付專利權費嗎？

——市場哪些地方呢？

三毛：中國、香港、菲津賓、新加坡、馬來西亞、印度尼西亞、越南、泰國……最近除此之外還有印度和中東，連澳洲和新西蘭也有生意來啊。

——那各方面的營業比率有多少呢？

三毛：大概街機佔70%左右，然後是家庭機佔10%，PC遊戲佔10%，和授權產品佔10%。

SATURN翻版軟件激增引致銷量激減

——首先我想談談家庭遊戲方面。

三毛：雖然CAPCOM ASIA是在93年7月成立，不過正式由我們自己來做只是去年才開始。一來因為東南亞的市場不是那麼大，二來又有翻版問題嘛。不過，由於CAPCOM ASIA已開始上軌道，所以便開始由自己直接來批出。超任的軟件幾乎完全沒有做過，而第一隻由我們出的遊戲就是《洛克人X3》，只計香港的話就賣了3500隻。

——SATURN方面呢？

三毛：最初的《X-MEN》和《街頭霸王REAL BATTLE》我們沒有做過，但自第三作開始，整個東南亞的CAPCOM軟件全部都由我們來賣，雖然首個作品是《花子來了》哩（笑）。」

——縱觀整個東南亞市場，家庭遊戲軟件的市場規模有多大？

三毛：業界估計大約是日本的5%左右吧，當然按不同的遊戲會有不同的賣數，不過假如在日本賣上100萬隻的話，在東南亞大概就賣5萬隻左右，當中幾乎都是在台灣、香港、新加坡賣的，不過，因為翻版佔了市場很大部分……

——直到現時為止最好賣的SATURN遊戲是哪一隻呢？

三毛：《魔域戰士》在香港、台灣和新加坡合共賣了23000隻左右哩。其次是《少年街霸2》，賣了約2萬隻。不過進入了今年銷售數就跌了很多了，沒有一隻遊戲賣上10000隻啊。

——是翻版的影響嗎？

三毛：嗯。

推出廉價的「亞洲版遊戲」有可能嗎？

——對於版遊戲的問題你們有何想法？

三毛：説到為甚麼大家會去買翻版軟件，我想最大的就是價錢問題。那接下來就是正版的價格可不可能對抗成本低的翻版品了。現在在日本遊戲的價錢是5800日圓，不過在那5800日圓裏面的硬件部分成本，就只有CD-ROM、膠盒子和印刷品了。不過那些東西只要200日圓便能夠做出來，所以沒有多大影響啊。

——説得對哩。

三毛：剩下的5600日圓哩……當然就是有人賺了（笑），先賺的是世嘉或SONY，然後是我們賺，最後就到零售商賺。日本的市場就是這樣成立的，不過要説在東南亞同樣的5800日圓是否行很通的話……我看就有點困難了。5800日圓換成港幣約是400元左右，相對於現時音樂CD約100元來説，是4倍的價錢。而在日本，現在音樂CD約是2000-3000日圓左右，遊戲的價錢只是它的1倍，對嗎？因此，為了令正版遊戲在東南亞普及，我認為價格不得不有所改變啊。



——現實上有可能嗎？

三毛：我們以前也跟世嘉説過，考慮在東南亞以別的價錢來賣。當然那種情況下世嘉和我們都不能確保利潤啊……不過，那也有流通的問題啊。」

——是逆輸入回日本嗎？

三毛：嗯。雖然光榮將部分遊戲推出中文版，不過世嘉、SCE和我們都是日文版的，所以同樣的遊戲如果只在東南亞以便宜的價錢同時推出的話，就會大量的回流日本了，到時要怎麼辦就很困難了。就算打算只限在東南亞以那價錢流通也好，由於那些地區跟日本間有所聯繫的關係，所以也很難處理得好。

《生化危機2》延期發售的內幕？

——説到家用軟件，《生化危機2》延遲推出一定是有甚麼理由吧？

三毛：我聽說的是好像要將劇本重寫過。我們的開發部好像對最初的劇本不太滿意。

——因為這樣而要重寫？

三毛：嗯。

——那第二稿經已OK？

三毛：嗯，好像現在已順利地進開發了。

——今次也是要以售出100萬隻為目標吧？

三毛：是啊。起碼100萬隻，做得好的話可賣上200萬隻。

——那亞洲區的目標呢？日本的5%的話即是最少賣5萬隻？

三毛：那是SCE要做的事啊。我想假如真能到那個數量的話就很好了……

——那是不是說《生化危機2》會以亞洲計劃（ASIA PROJECT）形式來發售？

三毛：啊，年尾才推出，現在也不能確定。假如SCE方面說：『由CAPCOM你們自己賣吧。』的話，我們這邊隨時也可以賣的。」

PC遊戲在台灣大受歡迎！

——CAPCOM最近也插手在PC軟件方面哩。

三毛：以前也做過一點點的，但最近硬件的性能開始提升，而自從WINDOWS 95推出之後移植也變得簡單，所以從去年開始大阪總公司成立了PC事業部，由那裏正式來做。開發方面，最初是移植《生化危機》的，而平行製作的《SUPER PUZZLE FIGHTER》和《洛克人X3》就已於今年3月在日本和東南亞推出了。

——銷售方面如何哩？

三毛：很多啊。《洛克人X3》在台灣賣了大約13000隻，然後是新加坡賣了約1000隻，香港賣了100隻左右。今次也有在中國發售啊，《洛克人X3》在台灣和中國合計賣了17000隻，而《SUPER PUZZLE FIGHTER》就有8000隻左右吧。《生化危機》會推出一個放入裝有WINDOWS 95的電腦上便可以用DIRECT 3D來玩的版本，預定8月20日推出的啊。

——台灣在電腦方面已幾乎沒有翻版了嗎？

三毛：雖然還有，但因為PC硬件是台灣相當重要的生產業，所以台灣政府對PC軟件方面也像有採取各種方面的取締。

——假如沒有翻版的話，家庭用軟件也可以賣上同樣的數量吧？

三毛：不過啊，在日本雖然家庭遊戲機佔了壓倒性的市場比率，不過東南亞方面就有點不同。

——家庭機不強？

三毛：嗯，大概是家長對孩子說：『與其買家庭遊戲機的話不如買電腦好了，既可用來讀書又可以用來玩。』吧……？假如對家中哪個人使用電腦進行調查的話，東南亞區孩子使用的比率相信會是相當高吧。日本的話家庭電腦不是幾乎都是爸爸用的嗎？但在東南亞，雖然爸爸也會用，但可能孩子也會經常使用吧。這不單是翻版的問題，會玩遊戲的年齡層遠較日本為高吧？」

——如果照你所說，在東南亞豈不是電腦遊戲遠較家庭遊戲賺錢？

三毛：單說CAPCOM ASIA的話電腦方面較賺錢啊。

——今後會不會有計劃推出移植以外的原創軟件作品？

三毛：現在已開始了。新的事業部門開始時需要賺點利潤，所以才從移植作開始，如果順利的話，原創的遊戲應該可以在明年春天推出的啊。」

要賺錢的話，直接經營的遊戲機中心要開在旺角的舊樓中？

——你們的街機《街頭霸王III》經已推出了，那在香港開設直接經營遊戲機中心的計劃又怎樣？

三毛：我是有考慮搞的，不過……本來為了探取市場的情報的話搞直營店是好的，不過如果不先決定是為了確立形象還是為了賺錢的話就不可以了。

——那是甚麼意思呢？



三毛：NAMCO在香港有經營直營店的，不過說到有沒有必要在銅鑼灣的世貿中心那種地方開店嘛，我看以香港的情況來說是沒有必要的，對嗎？不過NAMCO為了確立形象，所以與其在旺角的舊樓，也不得不在那種地方開店……大概就是這種想法吧？因為要說銅鑼灣還是旺角賺錢，當然就是在旺角開店賺錢了。要賺形象的話就是這一回事。我對總公司也說想過，如果想賺錢的話，非在各種意義上放棄CAPCOM在日本的形象不可，不過很難做到的啊。無論如何，我仍然有打算將來在哪裏開設直營遊戲機中心的啊。」

商店、機迷會、CAPCOM同樂日

——聽說CAPCOM ASIA有開設專賣店的計劃，現在如何？

三毛：在台灣和香港嘛。不過由於香港的店租很貴，很難找到條件好的地方。

——在店裏會賣些甚麼呢？

會有點陳列室的要素，街機和家庭機都會展出，還會售賣附屬的商品。此外還打算售買文房用具和海報等產品。

——據知，你們有計劃開設機迷會和在8月初舉辦大型活動對嗎？

三毛：我們一直以來都沒有搞甚麼大型活動，不過今年是洛克人10周年，所以4月在台灣搞了個大型活動，因為台灣推出了相當多《洛克人》的商品，而且今年《洛克人》會推出各色各樣的軟件嘛。而美國方面就製作了《MEGAMAN》的動畫，還剛在3月尾開始播映。雖然我們也有計劃在香港和新加坡舉辦同類活動，不過因為《洛克人》的受歡迎程度沒有在台灣那麼利害，所以計劃跟街機遊戲和其他東西搞，而且也預定會搞《街頭霸王III》的比賽啊。

——你們給人的印象好像開始積極在當地進行推銷哩。

三毛：本來CAPCOM就是在做着各種各樣的生意的，對嗎？以《洛克人》為例，首先有街機，然後有家庭遊戲，又有電腦遊戲和人物產品，還拍了動畫，所以就全體的為《洛克人》作宣傳。將來CAPCOM如果要創造新人物的話，相信都會以街機、家庭遊戲和電腦軟件的形式推廣開去，在各地作全面的宣傳，令各種事業在當地順利發展。另外，由於開始授權產品的生意，令我們擁有各種各樣的商品，這也是理由之一。

VCD事業也有可能和GPM合作？

——CAPCOM ASIA有打算自



己搞出版嗎？

三毛：我本來也有想過可以搞甚麼的啊（笑）。

——哦，你的表情看來是打算搞些甚麼哩。

三毛：不不，還沒有着手搞甚麼啊。

——漫畫單行本呢？

三毛：要說小構想的話，現時在日本以CAPCOM的人物推出的漫畫雖然也有很多個，不過在香港翻譯了的就只得《洛克人》，《龍之戰士》等都沒有推出。我想假如從那些作品開始着手也好嘛，可是人手不足啊。

——假如不是出版的話，以CD-ROM來做點甚麼的計劃又怎樣？

三毛：你是說可用CD-ROM或VCD來做點甚麼吧？動畫也可以，又或者把攻略本以VCD形式推出。

——說起來，你們好像最近開始跟某氏的合作哩（笑）？

三毛：是啊（笑）。

——以後有打算在那方面推出甚麼嗎？

三毛：你也知道紙的成本很高吧？當然大量印刷的話單價可以下降，不過在香港的市場推出只不過是1000或2000本左右，那樣的話豈不是太貴了嗎？當然，製作1000隻CD-ROM和製作10000隻在單價方面也有分別，但不會像紙那樣相差兩、三倍。

——其實我們在那方面都有興趣的啊，我們想搞很多不同的東西哩。

三毛：是嗎？那一起搞搞甚麼也好嘛！

給非機迷的謎之新作！？

——CAPCOM整體去年度的業績有349億日圓營業額，經常利潤有52億日圓的好成績，主要的支柱是甚麼呢？

三毛：總公司的營業結構跟CAPCOM ASIA不同，家庭遊戲的比率相當大。不過從利潤來看的話街機相當賺錢。而不以街機或家庭機來分類，以遊戲品名來分類的話，相信最賺錢的要算是《少年街霸2》和《生化危機》了。

——《生化危機》跟過往CAPCOM的作品有很不同的感覺，發售之前你們已抱那樣大期望的嗎？

三毛：沒有期望啊（笑）。首批的時候不是只做了20-30萬隻嗎？真是事出意外啊誰也沒想到會受歡迎到賣上100萬隻以上的。

——因為《生化危機》和PlayStation的流行，在日本方面非機迷已受到重視。那可有計劃推出以非機迷為對象的作品？

三毛：有啊，雖然在今年推出的作品名單中沒有，不過在明年或後年，就會有全新題材，以輕量用家為目標的作品。

——性質方面，始終都是SLG或AVG吧？

三毛：大概是吧。



開發者比社長薪金高？

——聽說近來軟件的開發成本上昇了，對嗎？

三毛：是啊。舉個例說，製作2D遊戲的時候由於人物是以點來製成，所以有些部分可以以人海戰術來完成。但製作3D遊戲的話不得不買相當好的機器來做，假如配上實寫畫面的話那方面更加花錢。例如在《洛克人8》裏加入了很多動畫片段，不過單是製作15分鐘動畫就花上3000萬日圓了。因為以往在任天堂和超任中因為記憶容量不足而放不進去的東西，現在也可以放進去啊。

——據說製作一隻賣上100萬隻的作品要花上10億日圓？

三毛：在我們公司的情況來說，《生化危機》正用了剛好10億日圓左右吧？

——說到錢，聽說在CAPCOM開發部有人的薪金比社長還要高哩，對嗎？

三毛：從去年開始，開發部門



的制度開始改變，開始像電影製作的方式。這方式是先由監製決定題材，由他訂出製作那遊戲要花上多少錢、預計賣上多少隻、會賺上多少錢的計劃，如果賺到多過計劃中的錢的話利潤就跟公司瓜分。那樣的（薪金比社長多的）監製有好幾個啊。

——聽說年薪有1億日圓？

三毛：那是能像計劃那樣賺取到利潤的情況啊。總之那樣的人有好幾個啊。

——不過，日本是採用累進課稅的，所以賺了1億的話一半以上會抽了稅的啊。所以實際上在抽稅較低的香港的三毛先生的收入才高哩，對嗎？

三毛：沒有這回事啊（笑）。

不推出M2軟件嗎？

——以硬件市場來作基準的話，今後也會是以PlayStation優先嗎？

三毛：也不是這麼說的。雖然從商業層面來考慮的話，移植的首選當然是PlayStation，不過由於PlayStation的2D機能弱的關係，會出現一些移植不到的遊戲。

——有打算推出任天堂戲嗎？

三毛：雖然現在沒有，但明年左右應該會發表N64的作品吧。

——松下的M2呢？

三毛：M2嘛，我們公司可能不會做家庭用遊戲的了。

——現在開發組沒有開動嗎？

三毛：沒有開動啊。我們要做的話，就如我們在PlayStation上的做法一樣，以M2為基礎來做機板，先製作街機遊戲。由於是以M2制式來做的關係，立即就可以移植為家庭用遊戲。話雖然是這麼說，不過會不會做製造以M2為基礎的機板又是另一回事。就算要製造也好，由於主要的部分也要從松下買回來，買的時候條件是否適合呢？因為不能滿足硬件的條件的話，軟件也開發不了的啊。

會推出中文版遊戲嗎？

——今後可有推出中文版遊戲的計劃？

三毛：沒有啊，雖然可以的話也想做。從硬件來看，只要把使用日文和英文字體的部分轉成中文就可以。從我們公司來看，格鬥這種遊戲不用中文也不要緊，動作遊戲以日文來玩也總可以玩到吧，而像《生化危機》的遊戲雖然用上中文會很好，不過這也相當麻煩的啊。例如《生化危機》是以英文為基本配上日文字幕的，本來中文版只要把這字幕改成中文便可以，不過在歐洲推出法文版的時候，總不能聲音是英文而字幕是法文的，所以就改以法文來做對白。不過，英文和法文的語句長度不是不同的嗎？由於人物的動作是配合英文語句長度的，變成法文的話動作會有些要調快一點，有些要調慢一點。

——看來不是單純的翻譯哩。

三毛：嗯，所以法文版才延遲了推出啊。

——只推出中文版的話市場規模有多大呢？

三毛：中文版就很難做到的了……不過考慮開發工序的話，希望在街機上可以賣上5000至10000部。

——如果是家庭遊戲呢？

三毛：家庭遊戲的話始終要以萬為單位。只是我們的小組按現在這樣做也可以賣上20000隻啊，所以假如中文版遊戲不可以賣上它的一倍的話便……

中國人遊戲創作人的培育構想？

——我們姑且不談現狀，亞洲市場將來性很大吧？

三毛：正如我們公司的社長所說，雖然現在在美國、日本和歐洲建立了遊戲業界，不過將來東南亞一定會變成很大的市場。那樣的話，雖然現時日本做的遊戲幾乎佔據了遊戲市

場，但總會逐漸改變的吧？中國可能會出現開發遊戲的人，也可能新加坡會出現開發遊戲的人啊。

——有沒有計劃在亞洲培養開發遊戲的人材？

三毛：這到底只是個構想。例如跟上海哪間大學一起設立獎學金，對有才能的人CAPCOM給予獎學金，到日本來，加入我們的開發小組，教他做遊戲的方法。以後就這樣留在日本也好，想回去上海的話就在上海由CAPCOM和那個人出資本，建立開發的據點——這種想法也有的啊。

——你說出了上海這具體的地名，是不是實際上這計劃已開始了呢？

三毛：不不，沒有這回事啊（笑），那是說上海也好，中國哪裏也好，不是中國而在印度也好，在新加坡也好。

——支援當地的軟件公司來推出中文版遊戲呢？

三毛：幾乎沒有考慮過。

——是開發部門方不贊成嗎？

三毛：開發方面有開發的想法，因為他們對自己的遊戲的質素非常有自信嘛。大概會有不想當地質素的遊戲公司進來的心情吧。此外，雖然他們也不是直接了解，但因為經常有翻版、翻版的話傳進耳裏，所以好像對當地懷有不太好的印象。

業內秘話・領導CESA的五龍頭和局外人S×××××！

——雖然軟件製造商都集結在CESA旗下，不過那個數目當中，我想實際上彼此間不是那麼友好的吧（笑）？

三毛：這個行業本來就是街機出身的居多的，所以在CESA中那方面就掌握了主導權。例如世嘉、NAMCO、KONAMI、TAITO、CAPCOM等的，從街機以來已有很長遠的聯繫啊，而S××××× 相對起來是局外人。而且，那公司也挖走了很多開發的人嘛（笑）。雖然ENIX也是比較新的，不過感覺上跟舊的製造商的交情頗好哩。

——挖走人材的事在前年和去年很激烈，不過現在已冷靜下來了吧？

三毛：也不是這麼樣啊。雖然表面上沒有，不過大家在都往這公司到那公司啊。例如有個現在在C×××××公司當開發總部長的人，本來是在K×××××公司的哩。相反地，S××公司的開發總部長是由C×××××公司過去的人。

——所以CAPCOM也有挖角呢？

三毛：沒有多少人來CAPCOM啊，只有被挖走的份兒。

硬件戰爭，任天堂會反攻嗎？

——危險的話說多了，我們改一下話題吧（笑）。在日本市場裏PlayStation、SATURN和N64在進行硬件戰爭，那從香港來看你認為結果會是怎樣？

三毛：結果？不是PlayStation已贏定了嗎？

——機迷在期待着任天堂的64DD，CAPCOM方面期待嗎？

三毛：相信並不期待吧（笑），而且那東西不是延期推出了嗎？

——在香港的遊戲雜誌從業者之間，也有聲音說：『因為是那任天堂，所以會有大反擊的。』

三毛：在此之前由於只有任天堂，所以雖然軟件製造商對任天堂的做法有所不滿也好，也只有在任天堂的硬件上推出遊戲。不過現在就有各色各樣的選擇。在任天堂上推出遊戲的條件在軟件製造商看來相當嚴格啊，例如軟件在推出的時候要全部先付款。

——我也聽說過要出10萬隻遊戲的話，軟件公司得先準備3億日圓的傳聞。

三毛：最近已沒有了，不過在以前哩，例如軟件製造商訂了10萬隻的時候，會有上下1萬隻的『誤差』的。

——誤差？

三毛：製造商雖然訂了10萬隻，但因為任天堂方面就做了11萬隻，所以就會發生『請你買11萬隻吧』的事情。此外，任天堂也有隨便調整生產時期的情況。把一部分軟件優先生產，而把其他軟件的生產押後。

——原來如此……

三毛：另一方面，SONY和世嘉的制度專利使用費比較便宜，所以也減輕了庫存的負擔。軟件生產商已經知道SONY和世嘉的口味，而且只是在PlayStation上也可以賣得很好。

——大反擊很難了嗎？

三毛：只要任天堂仍然維持現時的制度的話……

「我不會出昇龍拳的！」

——三毛先生自己有玩遊戲的嗎？

三毛：最近沒有玩了。以前會在家中玩《SUPER PUZZLE FIGHTER》和《PUZZLE BUBBLE》的。

——會去遊戲機中心嗎？

三毛：沒有啊。雖然在唸大學的時候，因為剛好《太空侵略者》很流行，所以經常去。

——在此之中你最愛玩的是怎樣的遊戲？

三毛：玩得最多的，始終都是《太空侵略者》啊（笑）。其次是《勇者鬥惡龍》的第3集還是第4集，是哪一集呢？

——《街頭霸王》系列呢？

三毛：因為格鬥遊戲太難玩，不有趣啊。

——順便問一下，你會出昇龍拳嗎？

三毛：不會。

——雖然我相信你平時很少有機會直接接觸機迷，但對香港的機迷可有甚麼跟日本的機迷不同的特別印象？

三毛：沒有甚麼分別吧……不過，香港人跟日本同年齡的人相比娛樂的選擇比較少，例如日本的大學生的話，可以買車，又可以去外國旅行，冬天又可以去滑雪，有很多事情可以做，而香港人就受到局限了。可能因為這個意思，所以香港的機迷因而比日本機迷投入。

——你對現時香港的遊戲媒體有甚麼感想嗎？

三毛：推出了很多原創的遊戲雜誌是值得興幸的，以前雖然有《GAMEST》，但跟日本相比情報就遲了一個月。由於我們公司無論街機還是家庭遊戲，基本上都是跟日本同時在香港發售的，所以遲了一個月就不行了。當然，我們公司仍不能跟日本一樣提供同樣的情報，那方面我認為是非逐步改善不可的。

——你對香港的遊戲傳媒有甚麼祈望？

三毛：由於生產商各有自己一套宣傳的做法，例如日本的雜誌要登出各種各樣的資料時，會出現『這些情報請不要在哪月哪日之前刊出』的要求，假如香港也能遵守這點的話就好了。

——最後，請你對香港的機迷說句話。

三毛：請大家玩多些CAPCOM的遊戲吧（笑）。

——多謝你百忙之中抽時間出來。



CAPCOM 快訊



街霸III新一代盟主爭霸戰報名表格



上期STREET FAXER II'增強版已透露過CAPCOM在8月2至3日將舉辦「CAPCOM'97全接觸」嘉年華會，相信大家都已在這期《遊戲誌》的廣告上看到當中的節目內容。不如現在就告訴大家這些活動的參加辦法和參加表格吧。

CAPCOM'97全接觸
日期：1997年8月2日至3日（星期六、日）
時間：上午11時至下午6時
地點：銅鑼灣崇光21樓展覽廳

街頭霸王新一代角色創作大賽參加辦法

今期將為大家公佈是次角色創作大賽的參加詳情。大家若希望自己的作品可以揚威海外的話，便需抓緊這次千載難逢的機會，說不定閣下的作品將會成為下一代街霸的人氣角色。

參加辦法

參賽作品必需於A4呎吋之內，創作媒體不限（電腦插畫或手繪均可），並連同參加表格一併遞交。

截止日期

參賽作品可於8月1日前郵寄往CAPCOM辦事處（地址：尖沙咀東部麼地道63號好時中心901—902室）或於8月2日及3日交往CAPCOM'97全接觸舉行場地（地址：銅鑼灣SOGO 21樓展覽廳）

如遞交往「CAPCOM'97」全接觸舉行會場的話，必須於8月3日下午2時前送到。

評選日期

評選將於8月3日CAPCOM'97全接觸現場選出，並舉行頒獎儀式。

獎品

冠軍（1名）：SEGA SATURN遊戲機一套、獎盃一座及遊戲光碟套裝。此外，得獎作品將送往日本CAPCOM總公司作參考之用，有機會成為下一代街霸新角色。

優異獎（3名）：遊戲光碟套裝及紀念獎座

〔街頭霸王新一代角色創作大賽〕參加表格

姓名：______ 年齡：______

身份証號碼：______ 聯絡電話：______

地址：______

創作角色名稱（如有）______

全港矚目的街霸III大賽現已公開接受報名！！！這次大賽共分為公開組及遊戲機中心推薦組。冠軍盟主除可獲獎盃一座及其他豐富禮物外，更可獲來回日本東京機票連住宿及免費參觀東京遊戲機展覽會。亞軍及季軍盟主同樣可獲PlayStation遊戲機一部、獎盃一座及其他豐富禮物。此外，同場亦會舉行「至激紅星挑戰賽」，勝出之街霸III盟主將有機會與林曉峰、謝天華（Michael）及朱永棠（Jason）進行大挑戰。

不論大家想免費到日本旅遊及參觀遊戲展覽也好，或是想挑戰全港各街霸III高手也好，甚至是想和偶像作「武藝交流」也好，凡是有意參加這次「街霸III新一代盟主爭霸戰」的讀者，請於7月25日前，填妥以下表格（影印本亦可），寄往「尖東麼地道63號好時中心901—2室CAPCOM ASIA Co., Ltd.」，信封面請註明〔街霸III新一代盟主爭霸戰〕；或可傳真至2366 1985；更可親身把表格交往CAPCOM ASIA尖東辦事處。

查詢電話：2366 1001

*參加者必須年滿16歲

〔街霸III新一代盟主爭霸戰〕參加表格

姓名：____ 性別：M／F ____ 年齡：____

聯絡電話：（住宅）____ （傳呼機）____

（手提）____

聯絡地址：____

"Rockman Battle & Chase" 迷你比賽

各位CAPCOM Fans請留意：為慶祝Rockman洛克人10週年，在8月2日 下午3:00-4:30於"CAPCOM 97'全接觸"的 "洛克人10週年特區" 將會舉行 "Rockman Battle & Chase" 迷你比賽，有興趣的朋友萬勿錯過！

勝出者將被安排跟Rockman Producer（洛克人的原創人）稻船敬二先生來一個賽車擂台大戰，超刺激的場面又豈能沒有你們份兒？ 此外，勝出者還可獲得由SONY COMPUTER ENTERTAINMENT贊助的PlayStation遊戲機一部以及洛克人紀念memory card珍藏版（非賣品），如此吸引的項目正在等待大家，請勿猶豫，在"CAPCOM 97'全接觸"見!!!

(註：毋須預先報名)

下期同樣會為大家送上CAPCOM最新最快的消息，各位敬請留意。

版權及水貨新條例的衝擊

～海關版權及商標調查局局長梁灝先生

訪問：米奇 協力：JJ

6月27日，憲報刊出了有關版權及商標的修訂條例，而做這次訪問的最主要原因是最近遊戲機雜誌業內出現了一些關於版權的問題，而7月1日海關似乎開始了一種打擊翻版的新措施，即使在沒有版權持有人的陪同下，仍可檢舉一些疑懷有銷售翻版貨的店鋪，

(註釋：米——米奇、梁——梁局長)



米：梁局長你可否先為我們解釋一下這新措施的內容？

梁：這新的版權法例在上月24日已通過，亦已於上月27日於報刊登，現已成為一條有效的法例。其實原有的版權法在指證翻版方面有很多問題，例如版權持有人未必會提供足夠的證據讓我們將翻版商人繩之於法，而新的法例則給了我們行動上很大的靈活性。以翻版CD-ROM為例，當我們有足夠理由覺得某店舖所售賣的CD-ROM是翻版貨時，現在可即時將整批CD帶走，而店主若有證據表明該批CD-ROM是經正途購入的話，亦可在一個月內提出，若查明屬實的話，我們是會將貨物交還的，相反若一個月內沒有提出證據，我們海關便會將該批CD-ROM充公。另一方面，若貨主堅持該批是正版貨而我們亦有足夠證據顯示那是翻版時，我們便會交由法庭作出裁決。

米：那麼，過去檢舉這些翻版店鋪的程序會是怎樣的呢？

梁：過去的最大分別是即使沒有拘捕任何人也好，單是要充公貨物亦必須要有版權持有人在場證明才可，現在只要我們海關有理由相信那是翻版貨便可充公，靈活性大了很多。

米：除了加強靈活性外，新條例還會否有其他好處？

梁：當然有。例如在新條件之下，出口翻版貨、或是任何入口、租賃、販賣可製造翻版的機器或原模亦一樣會構成刑事罪，另外海關方面現在可將有關的資料提供給其他涉及知識產權的機構，因為有些國家的海關只是負責出入口，而由另一部門負責執法，現在就可將資料傳遞給他們，還有是可將一些扣押起來的樣本交由外國的版權持有人作進一步的調查。

米：不知梁局長可否提供一些關於檢舉翻版的數字？

梁：以97年第一季(1月~3月)的翻版光碟數字為例，我們曾拘捕了338宗，人數則有398人，涉及的數量則有37萬隻。

米：其實海關會否有一個獨立數字是關於翻版遊戲光碟的？

梁：我們暫時只將它以翻版電腦光碟來計算，還未有作獨立的分類。

米：現時海關有多少人手負責打擊翻版的工作的？

梁：我們一共有164人，但將會於年底增至188人。

米：你們日常的工作程序是怎樣的？

梁：通常我們是在接受了投訴後才會進行掃蕩的，但在邊境則會採取較主動的做法，例如一旦發現值得懷疑的物品時便會將貨物扣留，然後盡快找版權持有人來作鑑證，若證實是翻版貨便會馬上採取法律行動。

米：過往曾有一些版權持有人對檢舉旗下翻版商品採用獎金的制度，其實海關會否鼓勵這種方法？

梁：據我所知，政府現在正與各類媒體的版權持有人合作，嘗試以獎金的方式來增加舉報率，若有的話便會於日後經傳媒宣布，但因為CD所涉及的媒介種類較多，所以現時仍未能實行。

米：隨着97回歸，香港的海關和內地的合作是否亦因此而加強了？

梁：中港海關的交往其實已有超過15年的歷史，而在去年7月起，本港海關更增設了版權及知識產權方面的專門聯絡員，而我就是負責香港這方面的。我們兩地的海關除了有見面、開會及交換意見外，在邊境亦會有一些聯合行動，由雙方同時增強抽查車輛，而這種聯合行動過往亦已進行過7次了。

米：以後中港海關會否只維持現有關係還是會有進一步的合作？

梁：既然已經回歸了，我相信今後的合作機會是會比現在更多的。

米：過往我們一般都認為翻版是來自中國大陸的，但據說在本地也是有生產線的，不知海關曾否有取締過這類翻版生產線的行動？

梁：雖然在本地也有生產CD軟件的工場，但我們有理由相信這些翻版是源自中國大陸的地下生產線的，而到目前為止，還未有準確的消息顯示本地的CD製造廠有參與翻版CD的生產。當然若有的話，我們海關是一定會密切注視事態發展的。

米：另一方面，最近立法局剛通過了關於水貨方面的條例，基於玩遊戲機的人很多時也會有玩水貨的可能，因此想知道這方面會否也受到法例的限制？



梁：法例本身已清楚地列明，貨品在世界任何地方出產後的18個月內，也是受刑事監管的，雖然刑事方面的要求較高，但若版權持有人能提供足夠證據的話，我們也是會考慮提出起訴的。

米：就我們所知，現時著名的家庭用遊戲機PlayStation在本地推出行貨已有半年，不知曾否有過生產商要求海關協助掃蕩水貨？

梁：暫時還未有過關於水貨的投訴，但PlayStation及Saturn的翻版軟件在平常的行動中就被獲過相當的數量。

米：現在這關於水貨的條例會否是和翻版條件一樣，在版權持有人投訴下便會作出行動？

梁：我們一向也鼓勵版權持有人與海關合作，作出投訴的，但若要在法庭上檢控翻版商人的話，就必須要有版權持有人的證供，因為只有版權持有人才有權在法庭上指出翻版貨之中的真假。

米：其實除了版權持有人不上庭作證之外，檢舉翻版還會有甚麼困難之處？

梁：除了版權持有人不上庭會令海關浪費不少人力物力外，檢舉本身亦有一定的難度，因為商場本身除了會有人把風外，店舖本身亦做足了預防措施，例如他們很多時所展示的只是空盒，而將翻版光碟收藏在公眾或隱蔽之處，把風的人發現有海關或懷疑是海關的人進入商場後，便會通知售賣翻版的店鋪即時關門停止營業，故意生事甚至有拒捕的情況，這些都會對我們的執法構成影響。

米：曾否試過在檢舉翻版時發生暴力事件？

梁：拒捕是經常發生的事，亦曾有過令我們關員受傷的個案。

米：近年有多間遊戲生產商相繼來港設置分公司，其實有否對海關掃蕩翻版帶來幫助？

梁：這要視乎他們是否與我們海關充分合作，在檢舉翻版商人後作出指證。

米：對日本遊戲生產商來說，他們是很介意一些硬件生產商在未得該遊戲機生產商同意下，推出對應該主機的手掣等周邊產品，不知這是否算侵犯版權？

梁：不算，除非該手掣上有侵權的商標。

米：最後，希望梁局長你能為我們讀者之中可能存在的翻版遊戲玩家說句話。

梁：作為執法者，我當然會呼籲各位玩正版的，但即使是正版的商品也好亦應以益智及富教育意義為佳，若在內容上是涉及暴力或色情的話，在我們的立場仍是不鼓勵青少年購買，以免沉迷而荒廢學業，現時的問題是如何平衡版權及道德意識，我們是很樂意去打擊翻版，但對於一些本身內容有問題的商品，本人則是有少許保留的。

米：非常多謝梁局長你今天接受我們的訪問。

後記：在米奇做了這次訪問的一星期之後，海關進行了一次名為「迅雷行動」的打擊翻版行動，檢獲大量翻版光碟，其中遊戲光碟就有3萬多隻，這一再顯示有關方面對打擊翻版的決心。希望將來，翻版遊戲真能在香港消失。



海關近年撿舉翻版光碟的成績

	1994	1995	1996	1997(直至三月)
案件數目	1380	1566	1353	338
逮捕人數	1112	1447	1392	398
搜出貨品總數				
音樂CD	216914	216991	139458	32162
CD-ROM	5406	256138	326887	126997
VCD	—	102654	477037	181435
LD	2349	5875	674	0
色情光碟及VCD	91	9196	127809	32497
總額	224760	590854	1071865	373091
總市值	9.78	38.25	60	13.21

(以百萬元為單位)

文：米奇

新世紀 NEON GENESIS EVANGELION 鋼鉄(こうてつ)のガールフレンド

電腦遊園地

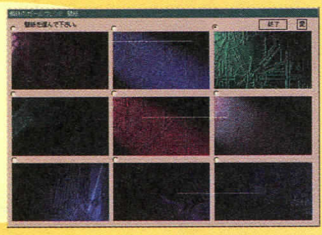
期待已久！！！

新世紀 EVANGELION 鋼鐵之女朋友

生產商：GAINAX
遊戲性質：AVG
價格：14800日圓
容量：4 CD-ROM

《鋼鐵之女朋友》可真是千呼萬喚此出來的作品，計劃一直由年初延至年中。GAINAX 曾推出過《美少女夢工廠》、《冒險少女娜汀亞》等大作，加上《娜汀亞》現在已是絕版貨，不禁令人想到《鋼鐵》會否變成罕品，所以更加受注目。大家都希望知道《新世紀》正正式式在電腦上推出歷險遊戲會甚麼模樣的。水貨商人亦「好識做」，立即引入水貨，據說售 1200 元，不過以 14800 日圓 4 CD 來說，1200 元還不算炒賣。當然，係人都知道無論多勁的電腦遊戲，在日本第二天就可以跌價一、二千日圓。
假如你幫襯的遊戲店不是奸商的話，買《鋼鐵》的時候應該是隨GAME附送一張A2封面海報和一塊不太精美的墊板的。





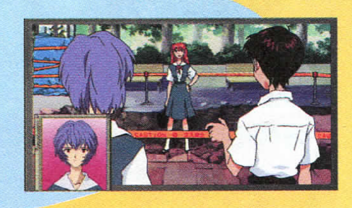
要求多多的遊戲

《鋼鐵》在宣傳的時候，已宣稱它對電腦的要求非常之高，雖然它附有一個標準模式，據說可以在486上行，不過米奇試過用一架資源「麻麻地」夠的機來玩，結果連裝都裝不到。此外，據說明書說，如果張顯示卡上不到HIGH COLOR的話，所有書面都會變成黑白，認真刻薄。

最後，米奇以下列配置來玩，效果不錯，鑾暢順。

CPU：P5-133（米奇的其實是自己用粒120谷成133的）
記憶體：32MB（最低要求）
CD-ROM：8倍速（如果不是的話好似連讀也讀不到）
硬碟空位：150MB
安裝：標準模式





幾乎可以說是全動畫

問到為甚麼這遊戲會這麼大食，當你一開GAME就會明白，它用上了很大量的硬照式動畫，即係舊時PCE遊戲的做法，不過色水多幾千倍，格數多到幾乎拍得住動畫而已，咁就夠啦。另外，全隻遊戲都是配了音的，這也是對CD-ROM要求高的原因。

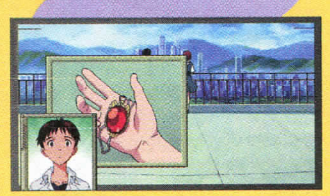
靚女果然幾可愛



故事方面，是發生在TV版第9至13話之間，講述一日第三新東京市出現一隻不明移動物體，可是NERV對它全無行動。翌日，一個叫霧島真奈的女孩子轉到真嗣的一班去，她對真嗣展開猛烈的追求，令明日香妒火中燒。



故事開端相當明快幽默，可能令部分玩家感到失望。GAINAX一直對真奈的配音員守口如瓶，不過只要大家略為留意日本配音員的話，一定知道她是誰。米奇在此也賣個關子。但始終要講句——真慳皮！









初戀情人節

發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00266
發售日：6月18日
價格：2548日圓



即將發售的遊戲《初戀情人節》，在遊戲未正式推出之前，便率先推出其SOUND TRACK，內容方面，有各出場女子的短劇，又有遊戲中各人物的BGM，還收錄了遊戲的OPENING及ENDING共兩首歌曲，有興趣於遊戲推出之前，欣賞到十一位女子的美妙聲線的話，便不妨買一隻來聽聽。（山寺良牙）

評分：5

CAPCOM GAME SOUNDTRACK 「STREET FIGHTERIII~NEW GENERATION」



發售日：6月4日
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-60055
價格：2205日圓

完全收錄了《街霸III》中BGM及擁有VOICE COLLECTION的ORIGINAL SOUNDTRACK；碟中除了有一首極具紐約感覺的BGM「JAZZY-NYC」外，還有令人有一種怪異感覺的「CROWDED STREET」，而「TOMBOY」則是一首夾集了鼓聲的輕快音樂；不可不提的是此作品的錄音質素極佳，價錢亦十分公道，尤其喜歡格鬥GAME MUSIC的朋友不妨試試。（天草四郎時貞）

評分：6

STREET FIGHTERIII ~NEW GENERATION—— ORIGINAL ARRANGE ALBUM

發售日：6月18日
發售商：FIRST SMILE ENTERTAINMENT
編號：FSCA-10007
價格：2548日圓



千萬不要認為這作品與ORIGINAL SOUNDTRACK中的音樂差不多，因為內裏收錄的作品，在音樂編排上都作出了大幅度改變；作品中大部分是一些難以在GAME MUSIC中找到的音樂，如JAZZ、RAP-TALK及百老匯式音樂，在欣賞的時候會極巨新鮮感；除此之外，碟的包裝亦十分精美，若喜歡不同類型GAME MUSIC的朋友，這作品絕對不容錯過。（天草四郎時貞）

評分：9

REFRAIN LOVE —希望與你相見—



發售商：PONY CANYON
發售日：■■月■■日
編號：PCCB-00253
價格：2500日圓

REFRAIN LOVE的SOUND TRACK，除了收錄了全首的OPENING外，更有遊戲中幾位女角的獨白，另外，更有遊戲中曾經出現過BGM。而本人最為欣賞的就是OPENING的全音樂版，柔和的鋼琴聲再加上色士風，簡直可以由一個緊張的心情立刻舒緩下來。有興趣的人不妨買一隻來聽聽。（山寺良牙）

評分：7

街頭GAME霸王





今期加啲料，大家記得睇埋落步呀～～

真‧ISHAMON出現了？

當上期小弟仲喺度話緊唔知《VAMPIRE SAVIOR》個所謂真‧BISHAMON係堅定流嘅時候，日本方面已經放咗料，話哩單嘢係堅嘅。至於詳請，請睇秘技欄（唔睇自誤）。啲出現條件實在太過苛刻嘞。大佬，香港係玩LEVEL 8㗎嘛～～不過好彩，多得君少同各位朋友嘅支持（多謝啊～～），小弟同天草終於不負所托，見到哩個可惡嘅真‧BISHAMON嘞。佢啲招比起BISHAMON無疑係強咗，所以都要經過一番苦戰先至可以打敗佢。但係贏咗佢之後，個ENDING又冇唔同到，只係喺出完字幕之後多咗一小段Q版片……WELL，哩個世界上，不可思（© 1996 KAN. ALL RIGHTS RESERVED.）……



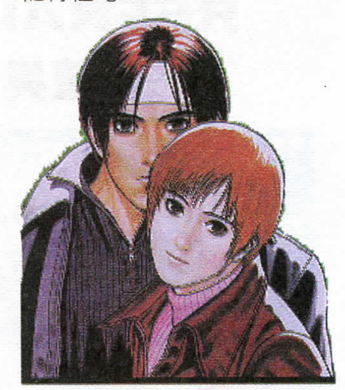
■真‧BISHAMON出現時嘅勇姿嘅



■打完佢之後出現片段

就嚟得 拳皇九十七（PART II）

《KOF'97》就嚟出，據説今個月月尾左右就會見街，大家等吓啦（小弟近排條頸就長咗唔少……）。今次又有新人物，但小弟自己就唔係太鍾意。不過點都好，玩就一定玩㗎嘞。詳情請睇今期嘅介紹啦（又係廣……）不過小弟反而想知道哩個呀雪（草薙京個女友）會唔會真係好似小弟諗咁，係一個過場人物呢？至於今期，我哋就有《KOF》系列人物關係介紹（仲係廣……），小弟睇過之後好懷念《KOF'94》嘅美國隊，唔知SNK（同大家）仲記唔記得佢哋？



■京哥與呀雪嘅合照

俾返憲磨呂我呀～～

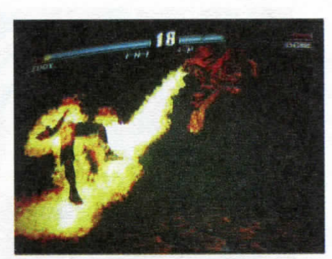
哩個《MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER》據説最遲會喺今個月月尾到。而個試版就喺深水埗某機鋪做緊，反應都唔錯。之但係，哩隻GAME只係日本版先至有憲磨呂先生用，海外版係冇嘅，可惡呀！OH NO～～不過小弟相信會有機會出現日本版嘅，不過唔知個數量有幾多同埋幾時先會出現（真係有人入日本版先算啦！）。



■香港會唔會有日本版？

齊人啦嘛？？

唔覺唔覺，哩個《鐵拳3》嘅隱藏人物都出得八八九九，連個大佬嘅最終型態都出埋，而家陣小弟仲等緊哩個TIGER嘅出現，不過相信出書之日都應該有得用嘞。唔知係咪因為多咗啲隱藏人物，近排見多咗人玩《鐵拳3》，尤其是係大佬嘅最終型態。不過話時話，大家知唔知佢係識得噴火嘅呢？



■大佬原來曉噴火

唔知算唔算秘聞呢？

話時話，小弟哩排似乎少講咗啲街機業內「秘聞」（←乜以前有講過咩？），好似有啲對唔住一直支持小弟嘅讀友。於是乎，今期小弟就講少少關於街機業界嘅料啦！嗱，唔知大家知唔知喺灣仔有間叫GAME WORLD嘅機鋪？有機友話哩間機鋪近年有啲疲弱嘅跡像，好似話啲機種唔夠新呀咁。但係據小弟所知，近排哩間GAME WORLD已經易咗手，而家嘅老闆係街機界老大哥之一嘅威利電子遊戲機有限公司。以威利嘅實力，GAME WORLD嘅未來相信會係一片好景。加上好多時啲新GAME試版都會放喺威利嘅場，咁講法，以後大家咪可以會喺深水埗同灣仔玩到新到試版GAME？哩件絕對係一件好事呀！

CAPCOM夏日有搞作

如果大家有睇開本地嘅GAME書，都會知道CAPCOM會喺嚟緊嘅8月2日至3日假座銅鑼灣崇光21樓嘅展覽廳舉行一個名為《CAPCOM '97全接觸》嘅展覽。到時除咗有好多新GAME試玩同展覽之外，仲有哩個《街霸III》比賽（呀天草又話要同呀蜘蛛☆一齊參加喎。而嗰日CAPCOM仲有人上咗哩個「伸縄」接受訪問，大談哩個SHOW添，有冇聽到呀你哋？不過話時話，小弟睇過美國某遊戲雜誌所刊出嘅《街霸III》人物能力排行表，頭二三名嘅人物分別係阿隆、DUDDLY同ORO。但哩個只不過係美國方面嘅排行啫），而我哋《遊戲誌》同我哋個「妹」《遊樂誌》到時都會到場「擺檔」，大家到時記得多多捧場啊～～

大家都有SHOW

講開展覽，早兩期小弟咪講過SNK都會有個SHOW嘅？佢哋會喺7月27日喺九龍灣國際展貿中心舉行哩個SNK ASIA LIVE TOUR '97，到時又係有展覽同新GAME試玩，（仲會有一個叫「拳皇'97終極大賽」嘅比賽添），同埋有歌星嚟表演助興添。唔……到時一定好熱鬧嘞。

鳴謝：遊戲機城

報導！SNK PRIVATE SHOW'97

喺哩個97年7月1日，SNK喺日本嘅大阪舉行咗一個PRIVATE SHOW。其性質同嚟緊嘅SNK ASIA LIVE TOUR '97相似，都可以話係SNK嘅新作發報會。我哋當然有去到睇啦。好嘞，廢話少講，家陣就過啲料俾大家啦！

新底板 新表現

SNK話出咗好耐嘅新底板終於有新消息。哩塊底板叫做HYPER NEO GEO 64，係64 BIT底板嚟。佢嘅特點係可以用每秒60格嚟表現2D或者3D動畫、遊戲嘅替換係以插拔ROM帶嘅方式嚟進行(與現行嘅MVS底板類似)，以及可以根據隻GAME嘅特式嚟擴張機能。喺PRIVATE SHOW當日，SNK更發表咗兩個以哩塊HYPER NEO GEO 64嚟開發嘅GAME，分別係《侍魂～SAMURAI SPIRIT～》(立體侍魂)同《ROUND TRIP RV》(SNK第一個賽車GAME)，而且仲有得試玩添。《侍魂～SAMURAI SPIRIT～》嘅基本人物共有11個，包括霸王丸、牙神幻十郎、奈戶流留、梨舞流留、服部半藏、加魯福特、風間火月、風間蒼月、橘右京、柳生磐馬同埋色。其中磐馬同色都係新人物，而其他人物都係經由日本機友們選出嚟嘅。玩法好簡單，只係有兩個攻擊掣同兩個動作掣。大家可以喺個GAME入面四圍走(爬牆、入屋都得)，如果打爛地板又可以入地下室，都真係幾搞嘢。至於哩個《ROUND TRIP RV》，大家所揸嘅車仔就係RV，即係所謂嘅越野車(有ROVER仔揸呀)，而現法有兩種：要喺指定時間內完成賽事嘅CHAMPIONSHIP MODE同埋可以自行選賽道，最多可以四個人一齊對戰嘅TRAIL MODE。至於哩兩隻GAME嘅詳情，就要留意我哋嘅報導嘞。



■係咪真係可以打到入屋㗎？



■除咗上山下海，仲會入省城



■隻GAME入面啲車都係真實型號



■哩個就係色，唔錯㗎

唔只剩係得GAME㗎

當日除咗有新GAME發報之外，仲有好多好有趣嘅產品發表咗。例如喺日本大受歡迎嘅《電流IRAIRA棒》嘅新一代《電流IRAIRA棒迷宮》；NEO GEO手錶系列；《KOF'97》嘅鎖匙扣、SINGLE CD(收錄咗啲人物介紹、迷你話劇同背景音樂)、旗仔同布公仔；《侍魂》掛毯；新系列嘅「貼得靚」(即係「影相機」)，大家可以同安室奈美惠、SPEED、MAX、甚至萬里長城合照！！



■當然，係長城係圖畫嚟啦



■其中幾款鎖匙扣



■NEO GEO嘅錶，十分醒目

■掛得嘅旗仔(←廢話)

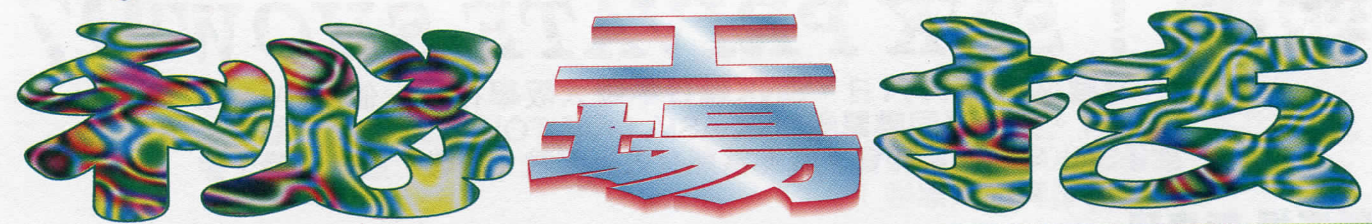


■可以同一大班靚女合照啊～～



■哩隻《IRAIRA棒》係電子遊戲版本，即係唔使用棒玩



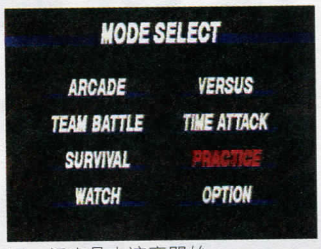


1級猛料　使用隱藏人物＋隱藏遊戲

遊戲：街頭霸王 EX PLUS α
機種：PlayStation

在最新近接出的超級立體對戰格鬥遊戲《街頭霸王 EX PLUS α》之中，出現了的新人物本已有「さくら」和「印度佬」了，不過，在街機上出現的隱藏人物當然是會在這遊戲中出現，要使用這些厲害的人物實絕非易事，玩者必先進入「PRACTICE」模式之中（而且一定要是 EXPECT MODE），因為這裏便是得到隱藏人物的地方，玩者在這模式之中要不斷的使用合乎要求的式，成功率便是得到人物的要素，在右上角有一條 BAR，當每升過一個人，玩者便可以使用那位人物，如此類推，玩者只要能夠使出這些招式的話，便可以將隱藏人物全數收為己用。

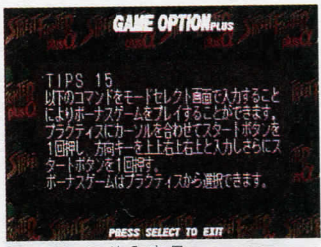
除了隱藏人物之外，亦有一個頗為有趣的「BONUS GAME」，這便是經典的「打木桶」，要玩這遊戲的話，便又要進入「PRACTICE」模式之中，只要玩者能夠完成 220 招的話，OPTION PLUS 便會出現，在那裏的 TIPS 15 便會講給大家知如何進入這有趣的「BONUS GAME」，而且還有很多非常難得的情報，玩者絕對不會錯過的。



■一切也是由這裏開始……



■這些便是隱藏人物了。



■ TIPS 15 的內容是……



■吓？用「春獄殺」打木桶？

2級勁料　真・BISHAMON 出現方法

遊戲：VAMPIRE SAVIOR
機種：街機

在街機遊戲《VAMPIRE SAVIOR》之中，其隱藏人物可謂少之又少，不過，這遊戲帶給各位的「新意思」便一浪接一浪，繼上次那「狼」之後，今次又為大家帶上最新的消息，這便是最後 BOSS「真・BISHAMON」的正確出現方法，事關這人物的出現方法實在太麻煩了，所以在這裏亦要花多一點的地方介紹。



■這人便是真・BISHAMON。

其出現條件如下：

第一——要一鋪爆機
第二——要 MANUAL PLAY
第三——要 COMPLETE 所有對手（即一個 ROUND 也不能輸）
第四——每名人物要以特定EX技 FINISH 對手（2次以上）

角色名	特定 EX 技（使用方法）
DEMITRI	MIDNIGHT PLEASURE（輕P、中P、→、中K、中K）
JOHN TALBAIN	MOMENT SLICE（輕P、中P、→、輕K、中K）
VICTOR	GERDENHEIM 3（近敵人時控制桿回轉兩圈＋KK）
BISHAMON	斬首暴曬（敵人被打 DOWN 時↓↓＋PP）
RIKUO	AQUA SPREAD（→↘↓＋PP 或 KK）
LORD RAPTER	HELL DUNK（→↓↘＋PP）
ANAKARIS	PHARAOH MAGIC（中K、輕P、↓、輕K、中P）
FELICIA	PLEASE HELP ME（←↙↓↘→＋KK）
HSIEN-KO	中華爆彈（←↙↓↘→＋PP）
SASQUATCH	BIG SLEDGE（近敵人時控制桿回轉兩圈＋KK）
Q-BEE	+B（←↙↓↘→＋KK）
BABY BONNIE HOOD	BEAUTIFUL MEMORY（←↙↓↘→＋KK）
JEDAH	PUROVA=DI=SERUVO（←↙↓↘→＋KK、之後K）
MORRIGAN	DARKNESS ILLUSION（輕P、輕P、→、輕K、重P）
LILITH	GLOOMY PUPPET SHOW（←↙↓↘→＋KK）

2級勁料　特殊名字・特殊功用

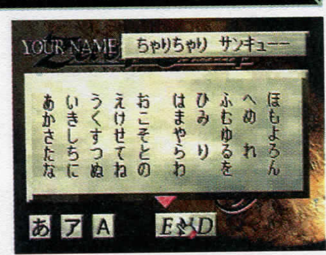
遊戲：ZERO 4 CHAMP DOOZY-J
機種：PlayStation

在《ZERO 4 CHAMP》系列的遊戲之中，往往有一些非常古怪的名字出現，不過這些名字卻能為玩者帶來非常多的方便，例如有很多金錢便是，不過，在每集之中的特殊人物也是完全不的，所以真是令人非常氣結。不要再說以前的事了，今次在遊戲中使用的特殊人名發表了，這次的功用和以前的也是差不多。當然，這些名字便是玩者在遊戲之中使用的名字，加上玩者可以將兩個名字混合使用，不用的話便太浪費了，以下便是所有的特別名字。

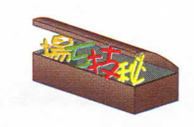
特殊名字：

名字/ 名前	功效
うっひょぉ！	在比賽中按 START 掣可以使車急劇加速
ちゃりちゃり	遊戲一開始已有非常多的金錢
サンキュー－	遊戲開始時已擁有所有的道具

名字	名前	功效
SOUND！	NOVEL！	這是 SOUND NOVEL MODE，只要推上或下便可以決定在遊戲中使用的音樂。



■唔怕生壞命，最怕改壞名。



2級勁料 使用遊戲之中其他人物

提供：孫蒙　© 1997 Family Soft Co.,Ltd. Fill in CafE Co.,Ltd

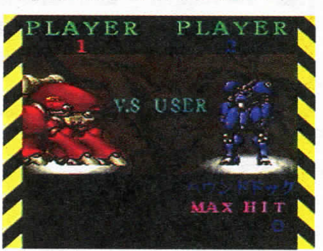
遊戲：MAD STALKER
機種：PlayStation

在新動遊戲《MAD STALKER》之中，玩者只可以用藍色那個機人，亦太少選擇了，所以令遊戲的趣味也減去了不少，不過，有了這個秘技之後，玩者便可以在遊戲之中使用其的角色，當然包括了敵方的人物（機械人），這樣玩者便可以玩得更暢快了。使用方法如下：玩者在標題畫面時輸入「上、下、左、右、×、○」，成功的話，便會有特殊音效出現，之後，玩者進入故事模式之時，便可以選擇其他同伴使用；而如果再次在標題畫面輸入「上、下、左、右、上、下、左、右、×、○」，這樣，在對戰模式之中，玩者便可以連敵方的機械也選到了。



■在標題畫面輸入秘技。

順次序輸入「上、下、左、右、×、○」
再順次序輸入「上、下、左、右、上、下、左、右、上、下、左、右、×、○」



■連敵方人物也可以使用。

2級勁料 使用BOSS神樂千鶴及GOENITZ

© SNK 1996

遊戲：拳皇'96
機種：PlayStation

一如在街時一樣，BOSS人物「神樂千鶴」及「GOENITZ」也是可以被使用的，因為這兩個人物休也是非常厲害的角色，所以很多朋友也很想使用他們，現在大家便可以這樣做了，方法非常簡單。玩者要先進入「TEAM PLAY MODE」然後在選人畫面輸入「↑＋○、→＋□、←＋×、↓＋△」，成功的話，畫面便一閃，回復正常之後，玩者便會見到在畫面上會出現了「神樂千鶴」及「GOENITZ」的樣貌，而且是可以選擇使用的。



■選擇TEAM PLAY模式。



■在人物選擇畫面輸入秘技。



順次序輸入「↑＋○、→＋□、←＋×、↓＋△」



■「神樂千鶴」及「GOENITZ」。

2級勁料 使用三名穩藏人物

遊戲：PUZZLE ARENA鬥神傳
機種：PlayStation

在對戰格鬥遊戲《鬥神傳》之中，玩者是有很多穩藏人物可以使用的，而在這隻PUZZLE遊戲之中亦不例外，玩者可以使用在格鬥遊戲之中非常厲害的人物，除此之外，亦有一個一直以來也沒有出過場的人物，可謂有多冇少，絕對會玩者有意外驚喜。今次出現的穩藏人物有「ウラルス」、「ショウ」和「セバスチャン」，其中「セバスチャン」是新的人物（好像是），至於使用方法則是非常簡單，首先是將框移到「？？？」那裏，然後用1P控制器輸入「□、△、○、×、□、△、×」，成功便可使用「ウラルス」；以上成功後再用2P控制器輸入「□、×、△、○」，成功可以使用「ショウ」；當以上二者成功之後，再輸入「○、△、○、×、△、×、○」，之後，在選人畫面時將浮標移到「デューク」之上，然後按着R1選人，「セバスチャン」便會出現。



■將框移到「？？？」之上。



■新人物「セバスチャン」。



■「ウラルス」和「ショウ」。

電視遊戲信箱

今期遊戲誌是兩周年紀念號，數算一下，原來「電視遊戲信箱」已不經不覺為大家服務了兩年，亦回覆了好幾百封信。雖然，每次答覆都未必能保証令所有來信者100%滿意，但依然會繼續努力，皆因很需要大家的百分百支持。如果各位對信箱或幕後黑手有任何意見，歡迎來信賜教，讓電視遊戲信箱可以更進一步，為了讀者，讓我們做得更加好！

我很後悔……

WATER DRAGON：

你好！本人是第一次來信，希望你能解答以下的問題：

（1.）灰機的SATURN是不是行貨？

（2.）你們可不可以每期都介紹一些有關用來打機的音響器材呢？

（3.）《創造職業球會 2》何時出？

（4.）你們可不可再舉辦比賽呢？例如《V-GOAL 97》之類的足球GAME？

（5.）NEO-GEO會不會再出新機呢？因為小弟想買下。

（6.）我以前有部PlayStation，但因為我一時貪平，而買了翻版來玩，我很後悔，所以我把這部PlayStation很平地賣了給我的FRIEND。我想請問你，我現在再買回PlayStation好不好，為什麼？

多謝你為我解答這麼多的問題！！！

祝GAME PLAYERS向1000期進發！

矮仔然上

矮仔然：

（1.）不清楚你所指的是那一款SATURN灰機，不過可以告訴你，所有「V-SATURN」不論深灰色版或淺灰色版一律都是水貨，而早期推出的舊版灰色「SEGA SATURN」則是行貨。

（2.）GAME PLAYERS以往都有向大家介紹有關「打機」的音響器材，雖然是以不定期方式報導，不過將來仍會繼續，但要每期都有就恕難辦到了，SORRY！

（3.）《創造職業球會2》預定於今年夏季推出，上期GAME PLAYERS內文都有介紹。

（4.）這個建議我們會好好考慮。

（5.）7月1日SNK的「HYPER NEO-GEO 64 bit」底板已經正式曝光，反應不俗。相信推出家用機的日子……耐心點等吧。

（6.）假如我是你的朋友就會覺得非常可憐，皆因你親手將他送往翻版的深淵。知否已做改機手術的PlayStation是很難回復原狀的，就算「很平地」賣了給你的FRIEND，都應該為此而後悔。至於再買回PlayStation，衹要不是再玩翻版就O.K.，很多好GAME等著你，期待你的回歸。

幕後黑手代答

光線槍射壞電視機

編輯先生：

你好！本人是PlayStation機迷，有以下幾個問題請教編輯先生。

（1.）是否會對電視有壞影響，請說明。還有KONAMI的鎗和NAMCO的GUNCON哪一枝較好？

（2.）PlayStation有甚麼好玩的槍GAME呢？

（3.）PlayStation的模擬手掣有甚麼特別用途，還有新推出的ANALOG手掣在玩《首都高BATTLE R》撞車時能發出震動，為何？

（4.）PlayStation有甚麼一路行一路打的格鬥GAME好玩，如《吞食天地》那類？

（5.）編輯先生我想問你整個GPM有多少部PlayStation，SEGA SATURN，N64，你們是否用幾部機輪流做攻略，是否要用上很多SAVE CARD呢？幾多張呢？

（6.）一部PlayStation玩多久才熄機最好，不會玩到燒機呢？

（7.）本人是一個運動迷，有甚麼足球，籃球，網球，棒球GAME好玩呢？還有甚麼特別的球類GAME好玩呢？請介紹。

祝GPM銷量期期增

業務日日上

可口可樂 COCA-COLA 上

可口可樂 COCA-COLA：

（1.）光線鎗並不是真正向你的電視機開火，原理只是靠光線反射到槍管內之感應器，並無任何壞影響。而KONAMI的HYPER BASTER與NAMCO的GUNCON兩支光線鎗均只可對應各自的專用遊戲，所以唯有說一句：無從比較。

（2.）只有兩隻。分別是對應HYPER BASTER的《HORNED OWL》及對應GUNCON的《TIME CRISIS》。

（3.）PlayStation模擬手掣與新推出的ANALOG手掣，其實是同樣配件。此手掣可對應所有可用模擬操縱桿，亦可切換ANALOG選擇數碼形式，更可有震動效果。

（4.）PlayStation的《PANZER BANDIT》是一好選擇。

（5.）整個GPM擁有PlayStation超過十部，SAVE CARD幾十張；SEGA SATURN五部，SAVE CARD亦差不多十張；N64一部，其他配件一套。幾乎可以一人一機，不需輪流等機做攻略。

（6.）任何電器使用太久都會過熱燒機，遊戲機如是，過幾個鐘就休息一下啦！

（7.）近期佳作有《WINNING ELEVEN 97》、《TOTAL NBA '97》、《NHL POWER RINK'97》、《我們的哥爾夫球》……最近遊戲誌都介紹了不少球類GAME，留意一下，O.K.？

幕後黑手回覆

美版、中文版

幕後黑手：

你好！我有很重要的問題要問：

（1.）在香港何處有美版SEGA SATURN、PlayStation GAME買？

（2.）現時SEGA SATURN有幾多隻中文版的GAME？

（3.）若有，什麼GAME？

（4.）PlayStation又有幾多隻中文版的GAME？也同上題一樣請列出名字。

（5.）現時SEGA SATURN一部約要多少錢？

（6.）所謂的美版GAME是否包括歐洲發售的GAME？

祝答信愉快

光明正大的人上

光明正大的人：

（1.）深水埗黄×商場的商舖遊戲款式最多，不過價錢會昂貴一點。

（2.）SEGA SATURN的中文GAME總共只有兩隻。

（3.）分別為《三國誌V》及《MYST》。

（4.）PlayStation的中文GAME就……一隻也沒有。

（5.）SEGA SATURN一部約$1200。

（6.）有沒有見過法文的PlayStation GAME呢？美版遊戲是不包括歐洲發售遊戲的。

幕後黑手回覆

壞到連碟都LOAD唔到！

MR. 幕後黑手：

小弟第二次來信，希望你能解答以下問題：

(1.) 我部PlayStation已經玩翻版玩到連碟都LOAD唔到，係咪已經無藥可救？

(2.) 若《STREET FIGHTER III》移植到家庭遊戲機，會去PlayStation定SEGA SATURN？定還是CAPCOM自己推出的那部機？

(3.) 點解過咗咁耐都冇出電腦GAME時間表？

(4.) 係日本的GAME SHOW係會逢幾時同埋喺邊舉行？

(5.) PlayStation一百幾十個位記憶咭而家幾多錢？而呢D記憶咭係係咪有時出問題？

(6.) 邊度有得賣原裝《惡魔城X～月下之夜想曲》呢？

(7.) SEGA SATURN有甚麼ACTION GAME好玩？

(8.) 洗LENS碟在 SEGA SATURN OR PlayStation實用度高不高？

(9.) 而家出面果個PRO ACTION REPLAY係咪有可能導致遊戲出現問題？

(10.) 你同WATER DRAGON邊個打機經驗多？

祝GAME PLAYER貨如輪轉！

忠實讀者 HERO 上

忠實讀者 HERO：

(1.) 沒法子，修理的價錢可能比買新機還要貴，況且有藥都難救，放棄算了吧。

(2.) 《STREET FIGHTER III》會否移植PlayStation定SEGA SATURN，要問問CAPCOM才曉得。不過，沒有聽聞CAPCOM會自己推出家庭遊戲機，是否將推出新底板的事弄錯了？

(3.) 篇幅所限，暫時未能再連載，SORRY！但會不時在新GAME時間表再次出現，請耐心等一下。

(4.) 每年日本各地都會有不同的GAME SHOW舉行，你想指那一個？

(5.) 價錢不詳，但這類記憶卡肯定會對閣下寶貴的SAVE造成影響。皆因只要一次過儲存容量6 BLOCK以上的DATA，就有很大機會出現資料流失的情況。肯定的是，原裝記憶卡一定比非原裝記憶卡穩定。所以奉勸一句，為寶貴的SAVE著想，不要再用這類記憶卡了。

(6.) 較大的商户仍會有得賣，不過價錢就……

(7.) 《DYNAMITE刑事》、《SONIC JAM》、《NiGHTS》、《ROCKMAN 8》、《VIRTUAL ON》、《METAL SLUG》，全部皆是精選好玩之作。

(8.) 要視乎你所用的洗LENS碟是乾洗還是濕洗，因遊戲機與其他CD機不同，是不能用洗CD機液體來清潔LENS的，所以不要用濕洗，乾洗還是可以的。

(9.) 未清楚你所指的是那一類問題，例如PASSWORD輸入錯誤、不正確使用機內功能等就一定有問題。

(10.) 我跟WATER DRAGON的打機經驗差不多，都有十多年了。

幕後黑手回覆

沒有V-HOLD想玩V-SATURN

編輯先生：

你好！有些問題麻煩解答。

(1.) 日前我想買一部V-SATURN，但因家中的電視PAL線的原故，所以便向同學借了一部SEGA SATURN（因他家中的是用PAL線的電視機）試一試，但經測試後，雖然有畫面，但畫面不停上下跳動，我便問機主，他說他的電視機是有調節，但我的電視機卻沒有，所以我應該怎辦呢？

(2.) 另外我家中有MONITOR，我要用什麼東西才可以玩到SATURN呢？

(3.) 我看到50期的GAME PLAYER説5月20日至8月30日會有透明的手掣，請問在那有這個優惠呢？

祝GAME PLAYER銷量直線上升，編輯們身體健康！

CUSON 上

CUSON：

(1.) 不是每一部電視機都有V-HOLD掣，部份早期的香港線路電視機大多沒有這種功能。就算SATURN是 PAL線，電視機沒有V-HOLD掣都一樣不行。所以既然要買次世代遊戲機，就當然要有次世代電視機，兩者不可少。

(2.) 可以使用「映像拍擋」（VIDEO PARTNER）接駁到MONITOR上，但質素就非常之差；另外也可用RGB轉VGA的轉駁器，效果一流，但價錢就要千多元。你會點揀呢？

(3.) 在日本，SATURN透明手掣是買新機時所附送的，照正常來説是不會獨立發售。不過到最近看到某些零售商户，好像已將其拆開來賣，所以要買新版連手掣SATURN就要自己去找找了。

幕後黑手回覆

GAME PLAYERS偏心

幕後黑手老師：

你好嗎？希望可以解答以下個案：

(1.) 近日，在台灣一電腦GAME雜誌「電腦遊戲世界」裏，看到他們為讀者訂日本電腦GAMES，十分羡慕。但身在香港，只可問問貴刊可提供這服務的可行性有多高？

(2.) （接上題）沒可能的話，可否告訴我香港哪裡可以買到原裝日本電腦GAMES？

(3.) 我覺得SEGA SATURN讀者曾説過你們偏心PlayStation，這樣PC算什麼呢？每期只得三、四版，有時還失了蹤，非常不公平！！，希望你們可撥出版位給她。（另一個個案是資料齊全的GAME MUSIC STATION）或許新周刊有突破！？

(4.) 攻略可否「有頭有尾」些？我指的只是，並不POPULAR的GAME，把她們轉做流程攻略可行嗎？又：可否刊登舊GAME的攻略，「蚊型」SIZE、流程式便可以了。

(5.) 另外，VOL.001攻略別冊是否已經斷市了，我能在哪兒買回？

(6.) 《下級生》的PC版是否與SATURN同是3-CD，執行平台是DOS、J WIN 3.1、還是J WIN 95？香港哪兒買到？

(7.) 雖然「《FINAL FANTASY VII》攻略全書」和「ART OF CAPCOM」好正，但封面出了錯。前者是別冊VOL.003，後者應該是004！

(8.) 希望把信登出，（不要放入ごみ箱）AND THANK YOU！

どうもありがどうございます（←好長氣呢......）

FROM 上級生

上級生：

(1.) & (2.) 其實「遊戲誌尊賣店」是可以替讀者訂購遊戲的，不過在日本電腦GAMES方面，詳情要親自查詢了，電話：23971067。

(3.) GAME PLAYERS本身是一本遊戲機雜誌，所以報導PC遊戲自然會較少。但可以告訴你，電腦遊園地已準備進行擴充，而GAME MUSIC STATION亦會定期連載，好消息吧！

(4.) 這建議我們會好好的認真考慮。

(5.) VOL.001《BIO HAZARD》攻略別冊一早已經斷市了，對不起。

(6.) 《下級生》的PC版是磁碟版本，執行平台是PC-9801電腦的DOS，相信很少人有機會玩得到。

(7.) 這是我們製作時的失誤，令大家混淆非常對不起。以後保證不會再有同樣情況發生。

(8.) 現在已經刊登出來了，O.K.？！

幕後黑手回覆



一個代PlayStation忿忿不平的教友

編輯先生你好：

本人在看《GPM》的同時，一向也有留意這個「無責任讀者擂台」的，覺得有些讀者意見很好，但有些則太大言不慚，本人是一個只有PlayStation主機的用戶。看到那位在50期的ARTO讀者說「PlayStation是廢物也不如的東西」那番話後，令我很憤怒。

老實說，我非常認同性能好就大晒及多GAME的確是很威風的，不是嗎？如果是ARTO兄你也不會買一部性能不好及只得幾間生產商出遊戲的主機吧？

至於你說那些移植GAME是SNK的作品，既然如此忠愛SNK，當初索性不買PlayStation，而買NEO GEO CD機或卡帶機不就行了？那些GAME就算不是百份百移植，也總會比移植到PlayStation上會好幾倍吧。既然已擁有PlayStation，明知它移植SNK的作品不好，大不了便索性不玩那些GMAE吧。何必藉題說PlayStation是廢物也不如的東西呢？

PlayStation是一部老幼咸宜的主機大家都知，它並不是一部只為某些對某類遊戲有愛好的人而設的主機，至於ARTO兄說生產商遲出GMAE的問題，本人不知閣下是玩翻版定原裝，而本人是玩原裝GAME的，對於一班玩原裝GAME的機主(包括我)，也必會希望生產商可以在該遊戲推出時，能令像我這些消費者花數百元可玩到自己覺得物超所值的遊戲吧？既然那些GAME未及盡善盡美，就算準時推出，但換來消費者責罵的話，不是比遲出更糟糕嗎？另外ARTO兄你說PlayStation出過時GAME的問題，那些生產商大概並不是針對可能已擁有這些GAME的舊用戶而令他們可玩回那些舊作品吧。如果不是以上的答案，而自己又已有那些遊戲的話，又何需理會生產商重出那些舊遊戲呢？

最後你說PlayStation用戶玩《KOF 96》時，SS用戶已玩《侍魂4》的說法，那是當然的，因為SNK是先為SS移植KOF 96的吧？就算是一同移植的話，大家都知SS有張ROM卡，移植KOF 96快是應該的，反觀PlayStation沒有用ROM卡，移植必定會比SS麻煩吧？所以PlayStation遲出《KOF 96》是可以理解的。縱使PlayStation出SNK 的GAME的確比SS遲很多但即使這樣，如果覺得是值得期待的遊戲，只是比別人遲玩少許時間而已，又何需這樣說自己擁有的主機是一部過時的主機呢？

(PS：我說的這番話，並不期望每個PlayStation機主認同，只是想說出自己想說的話而已)

一個代PlayStation忿忿不平的人上

RPG愛好者迪拉特

教主：

本人雖對遊戲界某種內情並不太清楚，但對某些現象卻感到不忿。

如本人有某種言詞及見解有不對或無知，萬望教主及各教友見諒。

首先，想問問各位一個問題，(假設)SEGA SATURN於97下半年全球銷量急昇，數量為PlayStation 2倍，到時SQUARE公司會如何呢？一為堅定不移，二或邊度有多啲着數就去邊度！(一定二)，但不論各位點答，SQUARE於本人眼中都不是一個把玩GAME者放於首位的廠商，而是一個金錢至上的廠商，回想超任時期，本人是SQUARE遊戲的狂熱愛好者，由《FF 4》開始無論是《FF》，《SAGA》，《聖劍》，《前線》或《龍界》等系列均全力支持(約三成是二手的)。但是，到了SONY及SEGA爭霸的時期，本人購入了SATURN，原因是SATURN的LOAD碟快(可說是有一氣可成的快感)及遊戲製作較認真，因此，本人決定只支持SEGA SATURN一機，心想SQUARE的遊戲唔多都會小在SATURN發售吧？結果，SQUARE令我非常失望，她因為PlayStation 好銷量而只為其發售遊戲，而完全忘記了SATURN裏的支持者(或說SATURN及N64)，那使我對其開始慢慢認識，當年超任(外表認識)的遊戲名廠，變為今天真正的金錢至上遊戲名廠，所以，現在SQUARE已完全不是我的至愛遊戲廠了(不過都冇後悔到當年的天真)，但話說回來，《FF VII》又真的造得幾好。

其次，SEGA方面是唔究爭氣，雖然遊戲大部數都屬中及中上位置，但就冇一個可拍得住《FF VII》的程度，其實以SEGA本身的技術要做出哩啲遊戲根本唔成問題呀！點解呢？重有呢個什麼「SS超壯大皇牌RPG」GAME ARTS的《JGRANDIA》，話年頭3月度出，以迎擊《FF VII》，但到現在都未見到，有消息好似話明年先至見到，又於東京遊戲展'97春時，《GRANDIA》所展出的畫面都只是拍得住《FF VII》，我並唔期望佢比《FF VII》好，但都唔係人家用一年度時間完成，你要用兩年時間先做到差唔多呀(畫面)，咁到底是GAME ARTS慢功出細貨呀！定是效率緩慢，人材不足或器材落後呢？又或者，到佢出得到時都已經落後囉！因此，無可否認，GAME ARTS同SQUARE鬥，的確要出雙倍力氣，到底來講SEGA的確唔是幾爭得落既。

三，本人欣賞ATLUS，因為佢將其大作《女神》系列平均分於兩部主機上，是一個真正為玩者着想的遊戲商。

最後，本人希望《GAME PLAYERS》報多一些SATURN GAME，同可以話開設一個SATURN 金手指專欄，亦望編輯們可登出此封信。

祝，GAME PLAYERS越做越大，成為跨國企業。

迪拉特上

遊戲誌爛尾樓攻略

各位編輯：

本人是貴刊的長期讀者，由於貴刊已踏入第二年，眼看一期期的進步，令人興奮，但仍有不少不滿的地方。

其實貴刊攻略已經非常完全，如《同級生2》攻略，完全地交代故事，清楚的攻略次序，更有各人的仔細攻略，看後令人十分滿意。而其後的《太空戰士》、《女神》攻略等都非常好。但是仍有部份攻略令人失望，如《下級生》攻略只有幾頁，各人攻略十分簡單，本人看後也不明白，相反另一本GAME書攻略令人滿意，雖不是詳細攻略；其中貴刊部份攻略像大陸樓一樣爛尾，如《聖劍3》、《羅德島戰記》及《鬼畜王》等，去到一半便沒有下文，由於本人非常期待《鬼畜王》下部攻略，所以仍希望夠刊登下去，多謝幫助。最後希望貴刊可介紹一下賣原裝電腦遊戲的店鋪。

祝銷量全港最高

不是人上

（教主多口回應：對於不是人教友的意見，本教主真的有當頭棒喝之感，當然，教主亦己將閣下意見轉交編輯部。而站於客觀立場，教主所見有時所謂爛尾多是出於版位及內容之間的分配決定，相信教友們亦不希望《遊戲誌》會一期突然加厚加價，一期又回復正常吧。當然，有問題定要解決，不過同時亦希望教友們體諒及多加意見，因為《遊戲誌》是一本屬於讀者的書，即使是現在的改變亦是以讀者們的意見作出發點，沒有你們的意見，絕對沒有今日的《遊戲誌》。）

翻版成主道？

編輯先生：

本人在六月二十日月購買Playstation一部（行貨），我買時決定玩正版Game。在民間的反應是「白痴仔」，家中的反應是「敗家仔」，朋友眼中的我是「異種」。但最後我也沒有改變本來主意。買機預算應該計Game錢。

現時社會已成了翻版天堂，深水埗區差不多間間商舖都改機（代理除外），難以找尋未改之物。每每我到商舖門前，大家都異口同聲道：「20元一隻，有壞包換。」機民並不關注你的Game是否壞，而用完你的Game，我的主機會不會壞？所以買正版Game，行貨機是最好的保證。

本人買PlayStation時，連同買了三隻遊戲，《FF VII》，《FF Tastics》，《SD GUNDAM G CENTURY》，其實三隻Game已足夠玩三個月，更重要一點，你還可以買更多Game，滿足你的慾望，因為Game的價格不便宜，正好成為買Game花錢的指標，唔會因為買太多而令自己煩惱。另一方面，當Game少的時候，我們便會珍惜每一個遊戲，更重要，我們唔會作出浪費。

有一點，大家並不留意。PlayStation Game平均比SS Game好，唔知你有否同意？（大作及限定版除外）

東大輔上

以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關



第58期

文字稿題目：理想的SLG遊戲

文字稿截稿日期

9月10日

畫稿截稿日期

9月13日

第59期

文字稿題目：理想的足球遊戲

文字稿截稿日期

9月24日

畫稿截稿日期

9月27日





新GAME時間表

PlayStation

7月發售遊戲

18日	The Bombing Islands	炸彈島	KAMCO	4800日圓	PUZ
24日	Carnage Heart EZ	Carnage Heart EZ	ARTDINK	5700日圓	ETC
	NHL 97	NHL 97	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	西陣パチンコ天国Vol.2	西陣彈珠機天國 Vol.2	KSS	5800日圓	ETC
	激突 四駆バトル	激突!四驅大戰	COCONUTS JAPAN	5800日圓	RAC
	OUTLIVE Be Eliminate Yesterday	OUTLIVE Be Eliminate Yesterday	SUN SOFT	5800日圓	ACT
	チージィ	TEAS	JALECO	5800日圓	STG
	DX人生ゲーム II	DX人生遊戲 II	TAKARA	5800日圓	TAB
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	5800日圓	SLG
	こちら葛飾区亀有公園前派出所~ハイテクビル侵攻阻止作戦の巻(仮称)	這裏是葛飾區龜有公園前派出所(暫名)	BANDAI	6800日圓	SLG
	パンツァーバンディット	PANZER BANDIT	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	神聖伝メガシード復活編	神聖傳MEGA SEED復活編	BANPRESTO	5800日圓	SRPG
	マイホームドリーム	MY HOME DREAM	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
25日	未踏峰への挑戦 アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山編	NET YOU	6800日圓	SPT
	超光速グランドール	超光速GRAND DOLL	BANDAI VISUAL	5800日圓	ACT
	超光速グランドール 初回限定版	超光速GRAND DOLL(初回限定版)	BANDAI VISUAL	7800日圓	ACT
31日	実況パワフルプロ野球'97開幕版	實況POWERFUL職業棒球97開幕版	KONAMI	5800日圓	SPT
	アークザラッド・モンスターゲーム	ARC THE LAD 怪獸遊戲	SCE	4800日圓	ETC
	マスター オブ モンスターズ	怪獸之王	東芝EMI	5800日圓	SLG
	ハード・ブロウ	HEART BLOW	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	BASE BALL NAVIGATER	BASE BALL NAVIGATER	ANGEL	5800日圓	SPT
	はじめの一歩	第一神拳	講談社	5800日圓	SLG
	スペースインベーダー	太空侵略者	TAITO	2800日圓	STG
	パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイド vol.2	老虎機完全攻略 世界GUIDE vol.2	日本SYSTEM COMPUTER	6800日圓	TAB
	バーチャルボウリング~テンピンアレイの奇跡	VIRTUAL保齡球	日本物產	6800日圓	SPT
	DARKSEED 2	DARKSEED 2	B FACTORY	5800日圓	AVG
	トレジャーギア	TREASURE GEAR	未來SOFT	5800日圓	RPG
	X-COM未知なる侵略者	X-COM不明侵略者	MEDIAQUEST	5800日圓	SLG
中旬	スーパーブラックバスX	SUPER BLACK BASS X	STAR FISH	5800日圓	SPT
	ラングリッサーI&IIレギュラーパッケージ	夢幻模擬戰 I&II標準裝	MASIYA	5800日圓	SLG
	ラングリッサーI&IIスペシャルパッケージ	夢幻模擬戰 I&II特別裝	MASIYA	6800日圓	SLG
下旬	RECIPROHEAT 5000	RECIPROHEAT 5000	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	ナスカーレーシング	NASCAR RACING	SIERRA PIONEER	5800日圓	RAC
	MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	MOBIL SUIT GUNDAM PERECT ONE YEAR WAR	BANDAI	6800日圓	SLG
7月	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	6800日圓	AVG
	初恋ばれんたいん	初戀情人節	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG

8月發售遊戲

1日	ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	5800日圓	ACT
	ロックマンX4 スペシャルリミテッドパック	洛克人X4 特殊限定版	CAPCOM	6800日圓	ACT
7日	南方ヤト堂登場	南方珀堂登場	ATLUS	5800日圓	AVG
	メダルスラッグ	METAL SLUG	SNK	5800日圓	ACT
	Jet Moto	Jet Moto	SCE	5800日圓	RAC
	アルカノイド-リターンズ	艾卡洛度RETURNS	TAITO	4800日圓	ACT
	FIGHTING NETWORK RINGS	FIGHTING NETWORK RINGS	NAXAT	5800日圓	FIG
	ガンバレット	GUN BALLET	NAMCO	5800日圓	STG
	ガンバレット+ガンコン(銃同梱)	GUN BALLET+GUNCON	NAMCO	7800日圓	STG
	タイムクライシス	TIME CRISIS	NAMCO	5800日圓	STG
	ドラゴンボール FINAL BOUT	龍珠 FINAL BOUT	BANDAI	5800日圓	FIG
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	6800日圓	AVG
	同級生2 EXTRA BOX	同級生2 EXTRA BOX	BANPRESTO	13800日圓	AVG
	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語	美少女花札紀行 岩手秘湯戀物語	FOG	5800日圓	TAB
	ライフスケイプ2 ボディバイオニクス~驚異の小宇宙 人体	無限生機 2	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
21日	ぱるてるみゅーず	PASTEL MUSES	SOFT OFFICE	4800日圓	PUZ
28日	COOL BOARDERS 2 Killing Session	COOL BOARDERS 2 Killing Session	WAVE SYSTEM	5800日圓	SPT
	プリクラ/アーケード ギアーズ	PRIRURA / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ETC
	ツイステットメタル EX	Twisted Metal EX	SCE	5800日圓	ACT
	グラディウス外伝	GRADIUS外傳	KONAMI	5800日圓	STG
	ウーズ	WIZ	B FACTORY	5800日圓	ACT
	悠久幻想曲	悠久幻想曲	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
29日	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	ACT
上旬	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
下旬	栄光のセントアンドリュース	光榮之聖安德魯斯	小學館PRODUCTION	5800日圓	SPT
	マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	メックウォリア2	MECH WARRIOR 2	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
8月	エルフを狩るモノたち-完栓版-	捜獵妖精的傢伙們-完全版-	ALTRON	5800日圓	AVG
	倉庫番ベーシック	倉庫番PACING	伊藤忠商事	3800日圓	PUZ
	火竜娘-柳 判官--高 悠環-	火龍娘	GUST	6800日圓	AVG
	あやかし忍伝くの一番	不可思議忍傳 九之一番	翔泳社	價格未定	SLG
	新戦記ヴァンゲイル	新戰記VANGATE	YUMEDIA	5800日圓	FIG
	スターボーダーズ	STAR BOARDERS	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
	エルフを狩るモノたち-花札編-	捜獵妖精的傢伙們-花札編-	ALTRON	5800日圓	TAB
	ロボ・ピット2	ROBO PIT 2	ALTRON	5800日圓	FIG
	X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
	トリパズ△	TRIPAZ△	SANTOS	4800日圓	ETC

9月發售遊戲

4日	スペクトラルフォース	SPECTRAL FORCE	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	パロウォーズ	沙鍋曼蛇大戰略	KONAMI	5800日圓	SLG
11日	子育てクイズ マイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	5800日圓	ETC
	聖龍伝説~外伝~	聖龍傳説~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
	聖刻1092操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
	聖刻1092 操兵伝 限定版(仮面付き)	聖刻1092 操兵傳 限定版[付送面具]	YUTAKA	9800日圓	RPG
18日	バトルバグス	戰鬥蟲	電腦工場	5800日圓	SLG
	ブレイクポイント	BREAK POINT	KONAMI	4800日圓	SPT
25日	バイオハザード ディレクターズ カット	生化危機 DIRECTOR'S CUT	CAPCOM	4800日圓	ETC
	プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH(仮称)	職業摔角戰國傳 HYPER TAG MATCH(暫名)	KSS	5800日圓	SPT
	アザーライフ アザードリームス	OTHER LIVE OTHER DREAM	KONAMI	5800日圓	ETC
	J's RACIN'	J'S RACIN'	DIGITAL FRONTIER	價格未定	RAC
	シーバス・フィッシング2	海鱸垂釣 2	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
上旬	くるみミラクル	久留美奇蹟	BANPRESTO	5800日圓	SLG
下旬	タクティクス オウガ	皇家騎士團 2	ARTDINK	5800日圓	SRPG
9月	マーヴル・スーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	5800日圓	FIG
	風のノータム	風之羅達姆	ARTDINK	5700日圓	SLG
	サウンドノベルツクール2	音樂小説創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	6300日圓	SLG
	FIGHTING ILLUSION~K-1 REVENGE~	FIGHTING ILLUSION~K-1 REVENGE~	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
	ストリートファイターコレクション	街頭霸王COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ブレスオブファイアIII	龍之戰士III	CAPCOM	5800日圓	RPG
	B線上のアリス~ALICE on Borderlines~	B線上的愛麗斯	講談社	6800日圓	ETC
	ラグナキュール	RAGNACAL	SCE	5800日圓	RPG
	サイキックフォース パズル大戦	PSYCHIC FORCE PUZZLE大戰	TAITO	5800日圓	PUZ
	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	裝甲騎兵外傳 藍騎士物語	TAKARA	5800日圓	ACT
	ウキウキ釣り天国~人魚伝説の謎~	誘惑釣魚天國~人魚傳說之謎~	TEICHIKU	價格未定	SLG
	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	價格未定	TAB
	天空のエスカフローネ	聖天空戰記	BANDAI	6800日圓	AVG
	オールスター麻雀	明星隊麻雀	PONYCANNON	6800日圓	TAB
	卒業VACATION	卒業VACATION	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	フリートーク・スタジオ~マリの気ままなおしゃべり~	FREETALK STUDIO	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	メジャーリーグ ベースボール トリプルプレイ 98	MEASURE LEAGUE BASEBALL TRIBLE PLAY 98	EA VICTOR	5800日圓	SPT

10月發售遊戲

10月	10101	10101	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ACT
	大航海時代外伝	大航海時代外傳	光榮	6800日圓	SLG
	黒の剣	黑之劍	CITY BROS	5800日圓	不詳
10月下旬	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	5800日圓	PUZ
10月	BATTLE FORMATION	BATTLE FORMATION	BANPRESTO	5800日圓	SLG

	スペクトラルタウーII	SPECTRAL TOWER II	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	プロジェクト·ガイアレイ	佳亞雷計劃	翔泳社	價格未定	ACT
	トラ! トラ! トラ!	虎!虎!虎!	NEXUS INTERACT	6800日圓	SLG
	どきどきシャッターチャンス☆~恋のパズルを組み立てて~	心跳SHUTTER CHANCE	日本一SOFTWARE	5800日圓	PUZ

11月發售遊戲

11月上旬	CALCOLO(仮称)	CALCOLO(暫名)	GRAVE	4800日圓	不詳
	ファーランドストーリー四つの封印	古大陸物語~四個封印	TGL	6800日圓	SLG
	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
11月下旬	ハークス アドベンチャー	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
11月	ラブリーポップ2 in 1雀じゃん恋しましょ	戀愛報告 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	ドラゴンビート(仮称)	DRAGON BEAT(暫名)	MAP JAPAN	價格未定	不詳
	CRITICAL BLOW	CRITICAL BLOW	BANPRESTO	5800日圓	不詳
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	5800日圓	不詳

12月發售遊戲

12月12日	マリア(仮称)	瑪莉亞(暫名)	AXELA	6800日圓	ETC
12月	OPTIONチューニングカーバトル(仮称)	OPTION TURNING CAR BATTLE(暫名)	MTO	5800日圓	SLG
	ハイパーオリンピック イン ナガノ	超級長野奧運會(暫名)	KONAMI	價格未定	SPT
	SANKYO FEVER実機シミュレーションVol.2(仮称)	SANKYO FEVER實機模擬 Vol.2(暫名)	TEN研究所	價格未定	ETC
	リアルロボットバトル X(仮称)	REAL ROBOT BATTLE X(暫名)	BANPRESTO	6800日圓	SLG

97年發售預定遊戲

夏	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	FIG
	Wizard's Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	ASH TO ASH(仮称)	ASH TO ASH(暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
	バーチャルバスフィッシング(仮称)	VR鱸魚垂釣(暫名)	E3 STUFF	價格未定	SPT
	ブリガンダイン-幻想大陸戦記-	幻想大陸戰記	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	G·O·D pure	G•O•D pure	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ホームドクター(仮称)	家庭醫生(暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
	フロントミッションオルタナティヴ	另類前線任務	SQUARE	價格未定	SRPG
	ルシファード~世界末への挑戦~	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	夢·色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800日圓	RPG
	ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
秋	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	SLG
	R?MJ ザ·ミステリーホスピタル(仮称)	R?MJ(暫名)	BANDAI	價格未定	AVG
	MOON	MOON	ASCII	價格未定	RPG
	パラダイスロスト	迷失樂園	ASCII	價格未定	RPG
	パワードール2	特勤機甲隊2	ASCII	價格未定	SLG
	L. S. D.(仮称)	L.S.D.(暫名)	ASMIK	價格未定	ETC
	SIDEWINDER 2	SIDEWINDER 2	ASMIK	5800日圓	STG
	宇宙機動VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	情熱熱血アスリーツ~泣き虫コーチの日記(仮称)	情熱熱血田徑 賦能教練的日記(暫名)	ASMIK	價格未定	SLG
	森の王国(仮称)	森林王國(暫名)	ASMIK	價格未定	SRPG
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	メビウスリンク3D	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	價格未定	STG
	メルティランサー Re-inforce	銀河少女警察 Re-inforce	IMAGINEER	價格未定	SLG
	アイルトン·セナ カートデュエル2	冼拿小型賽車 2	GAPS	價格未定	RAC
	バーガーバーガー	漢堡包時代	GAPS	5800日圓	SLG
	ときときポヤッチオ	心跳小情人	KING RECORD	5800日圓	RPG
	THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
	ソウルマスター	SOUL MASTER	光榮	價格未定	不詳
	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	AVG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2 彩のラブソング	心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌	KONAMI	價格未定	ETC
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	STAR WINDER	STAR WINDER	J.WING	4800日圓	RAC
	イバラード	依巴拉度	SYSTEM SAKOMU	價格未定	AVG
	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGPハイパーヒート	四驅兄弟WGP HYPER HIT	JALECO	價格未定	SLG
	フロントミッション 2	前線任務 2	SQUARE	價格未定	SRPG
	るろうに剣心 明治剣客浪漫弄~十勇士陰謀編~	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
	ダムダムストンプランド	DAM DAM STOMPLAND	SME	5800日圓	ACT
	NHL オープンアイス(仮称)	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
	タイガーシャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
	ファイナルドゥーム	FINAL DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	モータルコンバット トリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	FIG
	ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
	Cu-On-Pa	Cu-On-Pa	T&E SOFT	4800日圓	ACT
	true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	價格未定	RPG
	ひっとばっく(仮称)	HIT BACK(暫名)	日本M.M.I.TECHNOLOGY	5800日圓	ACT
	My Deam~On Airが待てなくて~	My Dream	日本CREATE	價格未定	SLG
	MAD PANIC COASTER	MAD PANIC COASTER	博報堂	價格未定	ETC
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	4800日圓	ACT
	メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	プリズムコート(仮称)	PRISM CODE(暫名)	富士通電腦系統	價格未定	SLG
	Shadow Tower	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	個人教授La Lecon Particuliere	個人教授	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	Parlor!Por2パチンコ実機シミュレーションゲーム	Parlor!Pro2彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	5200日圓	ETC
冬	ジャーム-狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	魔紀行(仮称)	魔紀行(暫名)	ACTIVE ART	價格未定	ETC
	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	バイオハザード2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	我的公主	元氣	價格未定	SLG
	CRUSH BANDICK 2	CRUSH BANDICK 2	SCE	價格未定	不詳
	電車でGO!	電車 GO!	TAITO	價格未定	SLG
	Lovers Game's plus~かなり対戦テニス~(仮称)	LOVE GAME'S plus(暫名)	Tears	5800日圓	SPT
	on side(仮称)	on side(暫名)	Tears	價格未定	ETC
	ザ·心理ゲーム 3	心理遊戲 3	VISIT	價格未定	TAB
97年	RPGツクール3	RPG 創作室3	ASCII	5800日圓	ETC
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	ツタンカーメンの遺言(仮称)	傳説幪面人的遺言(暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
	イメージファイト & Xマルチフライ アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	ワンダー3 アーケード ギアーズ	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P2	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ETC
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	デッドリースカイ(仮称)	DEADLY SKY(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	STG
	ツインビーRPG(仮称)	兵蜂RPG(暫名)	KONAMI	價格未定	RPG
	メタルギア ソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
	真髄·碁仙人	真髓・圍棋仙人(暫名)	J・WING	8900日圓	TAB
	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一・二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	パラサイト イブ	PARASITE EVE	SQUARE	價格未定	RPG
	宇宙のランデヴー~RAMA~(仮称)	宇宙的會合地RAMA(暫名)	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	Blaze&Blade~ETernal Quest~	Blaze&Blade~Eternal Quest~	T&E SOFT	價格未定	RPG
	ジュンクラシック(仮称)	JUN CLASSIC(暫名)	T&E SOFT	價格未定	ETC
	闘姫伝承ANGEL EYES	鬥姬傳承ANGEL EYES	TECMO	價格未定	FIG
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	テイルズ オブ デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	價格未定	RPG
	NOEL 2(仮称)	NOEL 2(暫名)	PIONEER LDC	價格未定	SLG
	バウンティソード·セカンド	BOUNTY SWORD SECOND	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
	ZAP! SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	價格未定	SPT
	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT

98年發售預定遊戲

3月下旬	ブラックオニキス	BLACK ONYX	BPS	5800日圓	RPG
98年春	リアルロボット戦線(仮称)	真機械人戰線(暫名)	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	銃夢(仮称)	銃夢(暫名)	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
	ヒロイン ドリーム 2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	あいたくて…your smiles in my heart	希望得到愛	KONAMI	價格未定	不詳
	ボカンですよ	我是一隻母艦	BANPRESTO	5800日圓	不詳
98年夏	トゥルー·ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
98年	ギアヘブン	GEAR HEAVEN	TOEI SYSTEM	價格未定	ETC
	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	くえすちょん(仮称)	QUESTION(暫名)	Tears	價格未定	ETC
	爆弾小僧 スクプ ザ キッド(仮称)	爆彈子小子	Tears	價格未定	ACT
	MELT~フューチャリングエティ by アイアン·メイデン	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG
	最終電車	最終電車	VISIT	價格未定	不詳

發售日未定遊戲

ザ マスターズファイター	THE MASTERS FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ETC
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	TAB
厄痛(仮称)	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
マジック・ザ・ギャザリング	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
トゥルー・ラブストーリーR(仮称)	真愛物語 R(暫名)	ASCII	價格未定	SLG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
Nightmare Project<>YAKAT>	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
サムライスピリッツ天草降臨	侍魂天草降臨	SNK	價格未定	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
ドラゴンクエスト Ⅶ	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
デビュー21	DEBUT 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	ETC
メイン・ローター(仮称)	MING ROTOR(暫名)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
FLY(仮称)	FLY(暫名)	MDB	價格未定	AVG
スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級冒險	CAPCOM	價格未定	AVG
ダンジョン&ドラゴンズコレクション(仮称)	D & D COLLECTION(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
シェラザード伝説 黄金の帝国(仮称)	西拉薩傳說 黃金之帝國(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍の拳コレクション(仮称)	飛龍之拳COLLECTION(暫名)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
NAP・NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	ACT
コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル2(仮称)	心跳回憶2(暫名)	KONAMI	價格未定	SLG
ミッドナイトラン~ロードファイター2~	MIDNIGHT RUN 2	KONAMI	價格未定	RAC
リーサルエンフォーサーズデラックスパック	LETHAL ENFORCER精裝版	KONAMI	5800日圓	STG
幻想水穢伝 II	幻想水滸傳II	KONAMI	價格未定	RPG
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
実戦パチスロ必勝法 5	實戰老虎機必勝法!5	SAMMY	價格未定	ETC
ザ・マッチゴルフ	THE MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
アインハンダー	EINHANDER	SQUARE	價格未定	STG
バーチャルリモコン(ヘリポート1)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
NFL GAME DAY(仮称)	NFL GAME DAY(暫名)	SCE	價格未定	SPT
クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS 2	SCE	價格未定	ARPG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
T-MEK(仮称)	T-MEK(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	ACT
アタリアーケードクラシック	雅達利經典街機	SOFTBANK	3800日圓	ETC
ウォーゴッズ	WARGODS	SOFTBANK	價格未定	FIG
ドライバー	DRIVER	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイアー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
ローカス(仮称)	LOCUS(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	ACT
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	價格未定	ACT
E-tude(仮称)	E-tude(暫名)	拓洋興業	價格未定	不詳
アドヴァンストV.G.2	ADVANCED V.G. 2	TGL	價格未定	FIG
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
DEAD OR ALIVE(仮称)	DEAD OR ALIVE(暫名)	TECMO	價格未定	FIG
ディレクター(仮称)	DIRECTOR(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
ナムコ ミュジアムアンコール	NAMCO博物館ENCORE	NAMCO	價格未定	ETC
鉄拳3	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
風のクロノア~door to phantmile~	風之古羅洛亞	NAMCO	價格未定	RPG
JUMP KID(仮称)	JUMP KID(暫名)	NEW	價格未定	ACT
ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
魔導都市エルピス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
クラシックロード 優駿2	優駿 2(暫名)	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR SOFT	價格未定	ACT
トゥームレイダース 2	盜墓者TOMB RAIDERS 2	VICTOR SOFT	價格未定	AVG

LIPROS(仮称)	LIPROS(暫名)	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
オーガリアン~亜人伝~(仮称)	亞人傳(暫名)	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
RAYMAN 2(仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
SNKファン-CD 餓狼伝説編(仮称)	SNK FAN-CD 餓狼傳說編(暫名)	SNK	價格未定	ETC
クーリエ・クライシス(仮称)	CREATE CRISIS(暫名)	BMG JAPAN	價格未定	不詳
ワールド・ネバーランド	WORLD NEVERLAND	RIVERHILL SOFT	價格未定	不詳
KING OF GAMES(仮称)	KING OF GAMES(暫名)	CLEF	4800日圓	ETC
OVER DRIVIN' 2	OVER DRIVIN'2	EA VICTOR	5800日圓	RAC
ヴァーチャパークtheフィッシュ~ブクブクダイバー~	VIRTUAL PARK	光榮	5800日圓	SLG
ザウバー	ZAUVER	SQUARE	價格未定	STG
バトルアライアンス	戰鬥異形(暫名)	BANPRESTO	5800日圓	SLG
怒・首領蜂	怒首領蜂	SPS	價格未定	STG
VIPER(仮称)	VIPER(暫名)	GAGA COMM.	價格未定	STG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
マジカルドロップPLUS 1	MAGICAL DROP PLUS 1!(暫名)	DATA EAST	價格未定	PUZ
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
らぷんつぇる(仮称)	RAPUNZEL(暫名)	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
百魔館(仮称)	百魔館(暫名)	SHOULD	5800日圓	ETC
名探偵スチールウッド(仮称)	名偵探STEEL WOOD(暫名)	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
どきどきボヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ぼのぼーど	火炎艇	AMUSE	價格未定	SPT
テストドライブ(仮称)	TEST DRIVE(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
プロ指南ウルトラ麻雀兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
レガシー・オブ・ケイン(仮称)	LEGACY OF KAIN(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
TRASH IN HOLYFIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
NHL FACE OFF(仮称)	NHL FACE OFF(暫名)	SCEI	價格未定	SPT
天仙娘々~劇場版	天仙娘娘~劇場版~	PONYTAIL SOFT	價格未定	ETC
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
プロフェッショナルビリヤード	專業桌球	IDEA FACTORY	5800日圓	SPT
ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
モンスターコレクション(仮称)	MONSTER COLLECTION(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	SLG
熱気球ゲーム	熱氣球遊戲(暫名)	ARTDINK	5700日圓	ETC
ムーンライトシンドローム	月光症候群	HUMAN	價格未定	AVG

SATURN

7月發售遊戲

18日	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	5800日圓	TAB
	Cat The Ripper-13人目の探偵士-	Cat The Ripper-第13個偵探-	TONKINHOUSE	5800日圓	AVG
	悠久幻想曲	悠久幻想曲	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
	リアルサウンド~風のリグレット~	REAL SOUND~風之歉意~	WARP	6400日圓	ETC
24日	冒険活劇モノモノ	冒險活劇MONO MONO	翔泳社	5800日圓	RPG
	DX人生ゲームII	DX人生遊戲II	TAKARA	5800日圓	TAB
25日	エンジェル グラフィティ S~あなたへのプロフィール~	ANGEL GRAFFITI S	SOFTVISION INTETRNATIONAL	6800日圓	ETC
	スレイヤーズろいやる	魔劍美神ROYAL	角川書店	6300日圓	SRPG
	バイオ ハザード(仮称)	BIO HAZARD(暫名)	CAPCOM	5800日圓	AVG
	セガサターン用ワープロセット(デジタルカメラ対応版)	SEGA SATURN專用文字處理套裝(DIGITAL CAMERA對應版)	光榮	36800日圓	ETC
	セガサターン用ワープロ・アップグレードキット(デジタルカメラ対応版)	SEGA SATURN專用文字處理強化套件(DIGITAL CAMERA對應版)	光榮	19800日圓	ETC
	プラドルDISC VOL 5 藤崎奈々子	偶像DISC VOL.5 藤崎奈奈子	Sada Soft	3000日圓	ETC
	ルパン三世 クロニクル	雷朋三世 編年記	SPIKE	5800日圓	ETC
	バーチャコップ2限定バーチァガンセット	VIRTUA COP 2 限定 VIRTUA GUN SET	SEGA	6800日圓	STG
	ラストブロンクス	LAST BRONX	SEGA	價格未定	FIG
	怪盗セイント・テール	怪盜SAINT TAIL	TOMY	6800日圓	AVG
	NIGHTRUTH#3"二つだけの真実"	"NIGHTRUTH#3"兩個的真實"	RAY UP	5800日圓	AVG
31日	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	迷你四驅超級工廠	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
下旬	プリンセスクラウト	PRINCESS CROWN	ATLUS	5800日圓	ARPG
	ラングリッサーⅣ レギュラーパッケージ	夢幻模擬戰 IV標準裝	MASIYA	5800日圓	SRPG
	ラングリッサーⅣ スペシャルパッケージ	夢幻模擬戰 IV特別裝	MASIYA	6800日圓	SRPG
7月	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	6800日圓	SLG

8月發售遊戲

1日	ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	5800日圓	ACT
	ロックマンX4 スペシャルリミティドパック	洛克人X4 特別限定版	CAPCOM	6800日圓	ACT
	GO III Profesinal 対局囲碁	GO III Profesinal對局圍棋	毎日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
7日	南方ャト堂登場	南方珀堂登場	ATLUS	5800日圓	AVG
	爆れつハンターR	爆烈HUNTER R	KING RECORD	5800日圓	RPG
	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	心跳回憶對戰砌圖蛋	KONAMI	5800日圓	PUZ
8日	魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定 核爆発5秒前!	魔法少女PRETTY SAMMY~恐怖的身體測驗核爆發前5秒!~	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	マーヴル・スーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	6800日圓	PUZ
	ぱにくっちゃん-初回限定キァラクターBOX-	緊張小子(初回限定人物BOX)	IMAGINEER	7800日圓	PUZ
	天下制覇	天下制霸	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	黒の断章	黑之斷章	OZ CLUB	6300日圓	AVG
	FINALIST	FINALIST	GAGA COMMUNICATION	5800日圓	RAC
	テラクレスタ3D	TERA CRESTER 3D	日本物產	6800日圓	STG
	古代降霊術　百物語	古代降靈術 百物語	HUDSON	5800日圓	RPG
	DARKSEED 2	DARKSEED 2	B FACTORY	5800日圓	AVG
	ウーズ	Wiz	B FACTORY	5800日圓	ACT
	ライフスケイプ2 ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-	無限生機 2	MEDIAQUEST	5800日圓	ETC
22日	VIRUS	VIRUS	HUDSON	6800日圓	AVG
28日	プリルラ ゲーメスト ギアーズ Vol. S1	PRIRURA GAMEST GEARS Vol.S1	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
29日	プラドルDISC VOL 6 吉田里深	偶像DISC VOL.6 吉田里深	Sada Soft	3000日圓	ETC
	落ちゲー・デザイナー作ってポン!	做個墜落遊戲！	PACK IN SOFT	5800日圓	ETC
	スーパーロボット大戦 F	超級機械人大戰 F	BANPRESTO	6800日圓	SLG
上旬	ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
	恋のサマーファンタジー in 宮崎 シーガイア	戀之夏天幻想 in 宮崎 SEA GAIA	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
	激突甲子園	激突甲子園	魔法	5800日圓	SPT
下旬	こちら葛飾区亀有公園前派出所（仮称）	這裏是葛飾區龜有公園前派出所（暫名）	BANDAI	6800日圓	SLG
	メックウォリア2	MECH WARRIOR 2	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
8月	マス・デストラクション～お父さんにもできるソフト～	終極破壞	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	スーコチャー	SCHWARZSCHILD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SLG
	バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	ストリートファイターコレクション	街頭霸王COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	5800日圓	AVG

9月發售遊戲

11日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVER9.7	DIGITAL PINBALL VER9.7	風	價格未定	TAB
	シルエット ミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	5800日圓	ACT
	パチスロ完全攻略 ユニコレ'97	老虎機完全攻略	日本SYSTEM COMPUTER	6800日圓	TAB
25日	出動! ミニスカポリス	出動！迷你裙女警	Sada Soft	價格未定	ETC
	全国制服美少女グランプリ ファインドラブ	全國制服美少女大賽FIND LOVE	DIKEY	4800日圓	ETC
	銀河英雄伝説plus	銀河英傳説plus	德間書店	5800日圓	SLG
	桃太郎道中記	桃太郎道中記	HUDSON	6800日圓	SLG
中旬	RONDE（ロンド）	RONDE	ATLUS	6800日圓	SRPG
下旬	マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	ガン・フロンティア ゲーメスト ギアーズ Vol. S2	GUN FRONTIER GAMEST GEARS Vol.S3	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
9月	エルフを狩るモノたち―花札編―	捜獵妖精的傢伙們-花札編-	ALTRON	5800日圓	PUZ
	DESIRE	DESIRE	IMAGINEER	6800日圓	AVG
	御意見無用～Anaychy in the NIPPON～	御意見無用~Anarchy in the NIPPON~	MEDIA AMUSE	5800日圓	FIG
	プラドルDISC VOL. 7 麻生香里	偶像DISC VOL.7 麻生香里	Sada Soft	3000日圓	ETC
	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	忍者查查丸 鬼斬忍法帖	JALECO	5800日圓	ACT
	ファンズフォルム	FANS FORUM	日本MMI Technology	5800日圓	AVG
	タイムボカンシリーズ ボカンと一発 ドロンボー完璧版	幻影時光射擊遊戲完全版	BANPRESTO	5800日圓	STG
	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	BLUE BREAKER	HUMAN	價格未定	RPG
	ソビエトストライク	SOVIET STRIKE	EA VICTOR	5800日圓	不詳

10月以後發售遊戲

2日	サムライスピリッツ天草降臨	侍魂 天草降臨	SNK	價格未定	FIG
	きゃきゃバニー　エクストラ	CAN CAN BUNNY EXTRA	KID	6800日圓	AVG
23日	仙窟活龍大戦カオスシード	仙窟活龍大戰	NEVERLAND COMPANY	5800日圓	RPG
	クロス・ロマンス～恋と麻雀と花札と～	CROSS ROMANCE~戀與麻雀與花札~	日本物產	價格未定	ETC
	フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
10月	ジーベクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	價格未定	STG
	TILK～青い海からきた少女	TILK~碧海來的少女	TGL	價格未定	RPG
	スティーブ スローブ スライダーズ（仮称）	STEEP SLOPE SLIDERS（暫名）	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	海辺でリーチ!	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	ぱすてるみゅーず	PASTEL MUSES	SOFT OFFICE	4800日圓	PUZ
11月上旬	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
11月下旬	ウルトラマン図鑑 2	超人圖鑑2	講談社	6800日圓	ETC
	ハークスアドベンチャー	HECH'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
11月	センチメンタル　グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	デビルサマナー～ソウルハッカーズ～	惡魔全書~SOUL HACKER~	ATLUS	6800日圓	RPG
	ファルコムクラシックス	FALCOM CLASSIC	日本VICTOR	5800日圓	ETC
	ファルコムクラシックス 初回限定2枚組版	FALCOM CLASSIC(初回限定雙CD版)	日本VICTOR	6800日圓	ETC
	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	價格未定	SLG
	デジグ トーマス・マックナイト	DESIGE THOMAS MACNIGHT	增田屋COPERATION	價格未定	PUZ
	デジグ ラッセン	DESIGE RISEEN	增田屋COPERATION	價格未定	PUZ
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	5800日圓	不詳
12月12日	マリア（仮称）	瑪莉亞（暫名）	AXELA	6800日圓	ETC
	悪魔・　書	惡魔全書 2	ATLUS	價格未定	ETC
12月	GT 24	GT24	JALECO	價格未定	RAC
	速攻生徒会（仮称）	速攻生徒會（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	AVG

97年發售預定遊戲

夏	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	卒業S（仮称）	卒業S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	セルドナーシルト	ZERTNASHIRRT	光榮	7800日圓	SRPG
	プラドルDISCコスプレーヤーズ2	偶像DISC特別編 COSTUME PLAYERS 2	Sada Soft	3800日圓	ETC
	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう! 2	日本職業足球聯賽創造職業球會 2	SEGA	價格未定	SLG
	街	街	CHUN SOFT	5800日圓	AVG
	ROOMMATE～涼子 in Summer Vacation～	ROOMMATE~涼子 in Summer Vacation~	DATAM POLYSTAR	5800日圓	ETC
	究極タイガーII PLUS	究極TIGER II PLUS	NAXAT	5800日圓	STG
	タクティカル ファイター（仮称）	TACTICAL FIGHTER（暫名）	MEDIA RING	價格未定	SLG
秋	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	SLG
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
	R?MJ ザ・ミステリーホスピタル（仮称）	R?MJ（暫名）	BANDAI	價格未定	AVG
	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
	サウンドノベルツクール2	音樂小説創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	デザエモン 2	設計衛門 2	ATHENA	5800日圓	ETC
	デザエモン 2初回限定マウス パック（仮称）	設計衛門2 初回限定MOUSE PACK(暫名)	ATHENA	7800日圓	ETC
	ティンクルスタースプライツ	TWINKLE STARS PRICE	ADK	價格未定	STG
	七ツ風の島物語	七風之島物語	ENIX	價格未定	AVG
	カルドセプト	CULDCEPT	大宮SOFT	價格未定	TAB
	X-MEN VS STREET FIGHTER	X-MEN VS 街頭霸王	CAPCOM	價格未定	FIG
	ソロ　クライシス	SOLO CRISIS	QUINTET	價格未定	SLG
	ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.2	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	AVG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	スーチーパイアドベンチャードキドキ ナイトメア（仮称）	美少女雀士大冒險（暫名）	JALECO	價格未定	AVG
	Wizardry ネメシス（仮称）	巫術NEWESIS（暫名）	SHOUEI SYSTEM	價格未定	RPG
	AZELパンツァードラグーンRPG	AZEL PANZER DRAGOON RPG(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	セガツーリンカーチャンピオンシップ	SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SEGA	價格未定	RAC
	アサルトリグス	ASSUALT RINGS	SOFT BANK	5800日圓	STG
	プライマルレイジ	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	DEAD OR ALIVE	DEAD OR ALIVE	TECMO SOFT	價格未定	FIG
	My Dream～On Airが待てなくて～	My dream~正等待廣播~	日本CREATE	價格未定	SLG
	金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	價格未定	AVG
	HOP STEP あいどる（仮称）	HOT STEP IDOL（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	レイヤーセクションII	LAYER SECTION II	MEDIAQUEST	價格未定	STG
	ユニバーサルナッツ	UNIVERSICAL NUTS	RAY UP	價格未定	AVG
	BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	BASIC for SEGA SATURN 電腦接連TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	9800日圓	ETC
冬	七つの秘館戦慄の微笑	七間秘館 戰慄的微笑	光榮	價格未定	AVG
	魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
	SONIC R（仮称）	SONIC R（暫名）	SEGA	價格未定	ACT
	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄志願―Gal Act Heroism―	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
97年	Wizard's Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	スノークィーン	SNOW QUEEN	ARIADNE MEDIA	4800日圓	ETC
	イメージファイト & Xマルチプライ / アーケード ギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	エドワード・ランディ / アーケード ギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	ワンダー3 / アーケード ギアーズ	WONDER 3 / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	Jリーグ エキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	為這世上高唱戀愛之歌的YU-NO	ELF	價格未定	AVG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB

モトクロス(仮称)	越野電單車賽(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
真髄·碁仙人(仮称)	真髓・圍棋仙人(暫名)	J.WING	價格未定	TAB
バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
ジュンクラシック(仮称)	JUN CLASSIC(暫名)	T&E SOFT	價格未定	ETC
FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング·エンジェル~	銀河公主傳説 3~電光天使~	HUDSON	價格未定	AVG
DREAM SQUARE 山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
ぷりてぃ電波ジャック(仮称)	PREATY電波JACK(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	9800日圓	ETC

98年發售預定遊戲

98年	サクラ大戦 2~君、死にたもうことなかれ~	櫻大戰 2	SEGA	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
きゅー爆つく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
ダービースタリオン(仮称)	打吡大賽馬(暫名)	ASCII	價格未定	SLG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
あすか120%リミテッド	ASUKA 120% LIMITED	FAIMLY SOFT	價格未定	FIG
英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
ドラゴンナイト4	龍騎士 4	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
モンスターメーカー~ホーリータカー	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
ドラゴンナイト	龍騎士	ELF	價格未定	RPG
神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
ルナ エターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE(暫名)	角川書店	價格未定	RPG
魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	6800日圓	RPG
X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
スーパーアドベンシチャー ロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	價格未定	AVG
ダンジョンズ&ドラゴンズコレクション(仮称)	D&D COLLECTION(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザード 2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎(仮称)	無人島物語 考古學者 高持慎一郎(暫名)	KSS	5800日圓	AVG
GUNGRIFFON II(仮称)	GUNGRIFFON II(暫名)	GAME ART	價格未定	STG
グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲	惡魔城 X	KONAMI	價格未定	ACT
幻想水穢伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
実況パワフルプロ野球'97 開幕版	實況POWERFUL職業棒球'97 開幕版	KONAMI	價格未定	SPT
タクティクスフォミュラワン	TACTICS FORMULA 1	THE MAN BREEZE	價格未定	TAB
マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪(仮称)	怪物之王 黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
現代大戦略STRIKES(仮称)	現代大戰略Strikes(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SEGA AGES/コラムス アーケードコレクション	SEGA AGES / COLUMES COLLECTION	SEGA	價格未定	PUZ
SEGA AGES/パワードリフト	SEGA AGES / POWER DRIFT	SEGA	價格未定	RAC
SEGA AGES/ファンタシースター(仮称)	SEGA AGES / FANTASY STAR	SEGA	價格未定	RPG
SEGA AGES/メモリアルセレクション VOL 2	SEGA AGES / MEMORIAL COLLECTION VOL2	SEGA	價格未定	ETC
X-JAPAN 2(仮称)	X-JAPAN 2(暫名)	SEGA	價格未定	ETC
ソニック ザ ファイターズ(仮称)	SONIC THE FIGHTERS(暫名)	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
ハート オブ ダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
オフロード	OFF ROAD	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
E-tude(仮称)	E-tude(暫名)	拓洋興業	價格未定	AVG
超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
開運 なんでも鑑定団	開運!甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
東京立身出世伝(仮称)	東京立身出世傳(暫名)	NAXAT	5800日圓	AVG
レクイエム(仮称)	安靈曲(暫名)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
SUPER 301 S.Q.(仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ(仮称)	U.S. DRUG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
スチームパイレーツ(仮称)	汽船海賊(暫名)	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
ダンジョン·マスター(仮称)	DUNGEON MASTER(暫名)	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
かもめ大作戦~女神たちのささやき~	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
パチンコファイター(仮称)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
RAYMAN2(仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
スタートリング.オデッセイ 1 ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
SNK ファン-CD 餓狼伝説編(仮称)	SNK FAN-CD 餓狼傳説編(暫名)	SNK	價格未定	ETC
クーリエ·クライシス(仮称)	CREATE CRISIS(暫名)	BMG JAPAN	價格未定	不詳
リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	價格未定	STG
幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
V. R. 麻雀(仮称)	V.R.麻雀(暫名)	日本物產	價格未定	TAB
オベリスクプロジェクト·オスカーを遂行せよ	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
DiSc Station SATURN(コンビニ専用)	Disc Station SATURN(便利店專用)	COMPILE	1980日圓	ETC
ARENA(仮称)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
ダブロー·イ·ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
RAMA(仮称)	宇宙的會合地RAMA(暫名)	SOFTBANK	6800日圓	AVG
マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
飯田譲治ナイトメア	飯田讓治NIGHTMATE	PACK IN SOFT	6800日圓	AVG
アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ファイロ&クロード(仮称)	菲亞羅與古羅頓(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
タンク(仮称)	TANK(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SLG
瞳Evolution(仮称)	瞳 Evolutoin(暫名)	MEDIA RING	價格未定	SLG
RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
プラドルDISC	偶像DISC 賽車女郎篇	Sada Soft	3800日圓	ETC
プリズムコー	PRISM CODE	富士通電腦系統	價格未定	SLG
ときめきミュージックCD2(仮称)	心跳回憶MUSIC CD 2(暫名)	KONAMI	價格未定	ETC
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
MVPベースボール '96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
CRITICOM-ザ·クリティカル·コンバット-	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
クロック(仮称)	CROC!(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
MAGIC:THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
メックウォーリア	MECH WARRIOR 2	ACTIVISION	價格未定	STG
スパイダー(仮称)	蜘蛛王冒險記	BMG VICTOR	價格未定	ACT
コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
スーチーパイ3	美少女雀士 3	JALECO	價格未定	ETC
ぷるるん シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL(暫名)	J.WING	價格未定	PUZ
BOOK OF SORCERIES	BOOK OF SORCERIES	ALTUS	價格未定	RPG
ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG

N64

7月發售遊戲

18日	マルチレーシングチャンピオンシップ	MULTI RACING CHAMPIONSHIP	IMAGINEER	8900日圓	RAC
	スーパーマリオ64(振動パック対応バージョン)	超級瑪利奧 64(連震動手掣版)	任天堂	6800日圓	ACT
	ウェーブレース64(振動パック対応バージョン)	WAVE RACE 64(連震動手掣版)	任天堂	6801日圓	RAC
下旬	雀豪シミュレーション麻雀道64	雀豪模擬 麻雀道64	VIDEO SYSTEM	6980日圓	TAB
1日	麻雀放浪記CLASSIC	麻雀放浪記CLASSIC	IMAGINEER	8900日圓	TAB
	ドゥーム64(仮称)	DOOM 64(暫名)	GAME BANK	價格未定	STG
7日	がんばれゴエモン5~ネオ桃山幕府のおどり~	大盜伍佑衛門~新桃山幕府之舞	KONAMI	8900日圓	ACT
8日	パワーリーグ64	POWER LEAGUE 64	HUDSON	7800日圓	SPT

8月發售遊戲

8月	ゴールデンアイ007	007金眼睛	任天堂	價格未定	ACT



9月18日	実況ワールドサッカー3(仮称)	實況世界足球 3(暫名)	KONAMI	價格未定	SOC
10月	Jリーグ イレブンビート1997	日本職業足球聯賽 ELEVEN BEAT 1997	HUDSON	7800日圓	SOC

11月	カメレオン・ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	ACT
12月	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	ハイパーオリンピックンナガノ	超級長野奧運會(暫名)	KONAMI	價格未定	SPT
夏	３Ｄ格闘（仮称）	3D格鬥（暫名）	IMAGINEER	價格未定	FIG
	キラッと解決 ６４探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	價格未定	AVG
	魔法聖紀エルテイル（仮称）	魔法聖紀EL TILL（暫名）	IMAGINEER	價格未定	RPG
	飛龍の拳シイン（仮称）	飛龍之拳TWIN（暫名）	CULTURE BRAIN	7800日圓	FIG
	ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
	爆ボンバーマン（仮称）	爆炸彈人	HUDSON	價格未定	ACT
秋	エアロゲイジ	AEROGATE	ASCII	價格未定	RAC
	バーチャルプロレスリングウルトラバトルロイヤル（仮称）	VIRTUAL摔角超級皇家戰（暫名）	ASMIK	價格未定	SPT
	Ｊリーグダイナマイトサッカー64	日本職業DYNAMITE足球64	IMAGINEER	8900日圓	SOC
	シムシティ２０００（仮称）	SIM CITY 2000（暫名）	IMAGINEER	價格未定	SLG
	ヘクセン	HEXEN	GAME BANK	8800日圓	ACT
	トップギア・ラリー	TOP GEAR RALLY	KEMCO	價格未定	RAC
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	森田将棋６４	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
	SONICWINGS ASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	9800日圓	STG
	６４大相撲（仮称）	64大相撲（暫名）	BOTTOM UP	價格未定	SPT
97年	プロ麻雀　極６４	職業麻雀 極64	ATHENA	價格未定	TAB
	パチンコワールド６４	彈珠機世界64	SHOUEI SYSTEM	價格未定	ETC
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION（仮称）	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
	Ｆ－ＺＥＲＯ ６４	F-ZERO 64	任天堂	價格未定	RAC
	カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIRLIGHT（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	ゼルダの伝説６４（仮称）	煞爾達傳說64（暫名）	任天堂	價格未定	ARPG
	ヨッシーアイランド６４	勇士恐龍冒險島 64	任天堂	價格未定	ACT
	デュアルヒーローズ	DUAL HEROES	HUDSON	價格未定	FIG
	新日本プロレス	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	價格未定	SPT
	フライトシミュレーター	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT

98年發售預定遊戲

98年春	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

忍たま乱太郎 ６４（仮称）	忍者亂太郎 64（暫名）	CULTURE BRAIN	7800日圓	ACT
ウェインガレツキー 3D ホッケー（仮称）	WAIN GARAGE 3D HOCKEY（暫名）	GAMEBANK	價格未定	SPT
ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	價格未定	ACT
ドラキュラ ３Ｄ（仮称）	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
新・格闘～バトルダンサーズ	新格鬥BATTLE DANCERS（暫名）	KONAMI	價格未定	FIG
ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	8800日圓	STG
雷のごとく～超高速囲碁～	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB
クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
キャバリーバトル３０００	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
ＭＯＴＨＥＲ ３（仮称）	MOTHER 3（暫名）	任天堂	價格未定	RPG
ウルトラドンキーコング（仮称）	超級DONKEY KONG（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	不詳
ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
シムシティ ６４（仮称）	SIMCITY 64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	SLG
スーパーマリオ ＲＰＧ６４（仮称）	超級瑪利奧RPG 64	任天堂	價格未定	RPG
ゼルダの伝説６４（仮称）	煞爾達傳說64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
バキーブキー（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
ポケットモンスター ６４（仮称）	POCKET MONSTER 64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
ボディ　ハーベスト（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
マリオペイント ６４（仮称）	MARIO PAINT 64（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	價格未定	AVG
リーズン（仮称）	理由（暫名）	IMAGINEER	價格未定	TAB

超級任天堂

7月發售遊戲

25日	上海III	上海III	SUNSOFT	4900日圓	TAB

8月發售遊戲

1日	ふね太郎	船太郎	PACK IN SOFT	7800日圓	SPT
8日	上海 万里の長城	上海 萬里之長城	SUNSOFT	4900日圓	TAB

97年發售預定遊戲

9月12日	実戦パチスロ必勝法 ＴＷＩＮ２	實戰彈珠機必勝法!TWIN 2	SAMMY	5980日圓	ETC
11月	同級生２	同級生２	BANPRESTO	7980日圓	AVG
夏	PARLOR!MINI 7パチンコ実機シミュレーションゲーム	PARLOR！MINI 7彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	4900日圓	TAB
97年	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT

發售日未定遊戲

ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT

PC-FX

7月發售遊戲

25日	となりのプリンセス ロルフィー	鄰家的公主 羅露菲	NEC HE	7800日圓	RPG

8月發售遊戲

8日	超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	7800日圓	STG
29日	アニメフリークＦＸ Vol.５	動畫現像FX Vol.5	NEC HE	7800日圓	ETC
8月	ああっ女神さまっ！	我的女神!!	NEC HE	8800日圓	AVG

發售日未定遊戲

卒業Ｒ	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
MASTERS遥かなるオーガスタ3（仮称）	MASTER哥爾夫球3（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
ペブルビーチ波濤（仮称）	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
みにまむなのにっく	變成最小（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
負けるな魔剣道Ｚ	不要輸!魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
天外魔境III ＮＡＭＩＤＡ	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG

NEO・GEO

9月以後發售遊戲

9月下旬	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97（卡帶）	SNK	價格未定	FIG
10月	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97（CD-ROM）	SNK	價格未定	FIG

發售日未定遊戲

パルスター２（仮称）	PULSE STAR 2（卡帶）（暫名）	SNK	價格未定	STG
パルスター２（仮称）	PULSE STAR 2（CD-ROM）（暫名）	SNK	價格未定	STG



做番兩年前的事嘅米奇話——

本來為了慶祝兩周年，米奇曾經想過好多種編者話的寫法，但以現在米奇每打十隻字就有一隻打錯的精神狀態，都係廢話少説，敬祝大家——早安……ZZZZZZZZZZZZ天草做的啫喱很好吃ZZZZZ多謝ZZZZZZZZ不要隨便去吃不知名的自助餐ZZZZZZZZZZ我還未玩鋼鐵女朋友ZZZZZZZZZZZZZ幾時修理好部電腦ZZZZZZZZZZZZZZZZ人生何處不相逢ZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ早睡早起身體好ZZZZZZZZZZZZZZZZZZ公眾冷熱水大池ZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ聰明人與獨裁者ZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZCOSTUME PLAYZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ本日無生事ZZZZZZ開飯喇ZZ

充滿睡意的兩周年 J.J 話：

◆因為時間上調配的問題，今期書及G+的攻略差點連交也交不出來（書頭用了一個星期在一份原來今期不會用的稿上，然後再以餘下的一個星期做平常兩個星期的攻略分量……），最後雖然終算將稿交了出來，但代價便是失去作戰能力的18小時大昏迷（大鐵人17？），以及連飯也吃不下的腸胃不適……

◆因製作年鑑而失蹤多月的福田終於歸來，在下在此代其他攻略部的同事説句歡迎回來吧，天國與地獄都在等待着你……

◆不知不覺已經兩周年了，本來真的很想登出家裏小貓的照片給大家欣賞的，但因這期書幾乎沒有回過舊屋（就是回去時亦忘記了），結果還是沒有成事，否則就可以用那照片來騙版位了……

……………一周年幾的赤目黑龍話

不經不覺已加入了這個「大家庭」一年多的時間了，唔……想起當初加入這「大家庭」之時，只是在一個非常細小的空間之內工作，不過，現在已轉為在一個頗為「高尚」的地點作業，然而，這並不代表着工作是改善了，在這個兩周年的時間裏，工作比以前的辛苦了許多，而黑龍的心情亦一天比一天的差，事關一個人做幾個人做的事真是很辛苦的哩！而且黑龍已經是用盡了力量，現在黑龍的「小宇宙」已經到了一個低不可以相信的程度，再加上這數周的「極度辛勞」，使本來已非常弱的身體變得更加「不堪」，現在任何一個「小朋友」，用一隻尾指也可以將黑龍倒哩！不論如何，黑龍仍然會努力的工作，為大家努力的製作更好的內容，希望大家可以繼續支持，希望在3周年時會再有機會和大家説説話，搞搞事……

遊戲誌七七七不思議事件 -ARES 話

喔？乜《遊戲誌》兩周年喋嗱？咁似乎要應吓節囉，不如就為各位説説《遊戲誌》名物，遊戲誌七七七不思議事件啦。

一）兇手就喺佢自己——話説遊戲誌經常也會出現物件神秘失踪的事情，而當事主劈晒友咁周圍搵嘅時候，通常都會喺番事主自己枱面搵番。好似早排米奇就因為唔見咗一份文件而劈晒友，而且佢仲可以好清楚咁話比人聽自己點擰往佢去個邊，點知……啲個事候福田就係米奇張枱搵到份嘢。

二）密室殺人事件（仲係集體嘅隻）——話説遊戲誌大本營每隔一個禮拜就會出現一個神秘現場，就係當深夜各同事埋頭苦幹嘅時候，唔知點解同事們會突然間相繼死亡，而且死狀仲好古怪，例如會死喺睡袋裏面，又或者死响枱底……

三）遺失了的時間——話説山寺良牙過年去日本玩咗七日，但係佢篇遊記式編者話竟然會出現第八話，究竟嗰日小良牙係唔係俾外星人擄走咗呢？

四）集體幻象——其實經過深入調查，哩單事件好可能係政府同外星人嘅陰謀。話説每當早上各人都好清楚咁睇住剛開完通頂嘅福田自然甦醒同去洗手間梳洗後，都會好清楚咁睇住佢番回座位開電腦開工。但係奇就奇在當你擰轉頭睇吓佢嘅時候，你會發現佢會保持之前嗰個睡姿瞓緊，咁究竟頭先見到嘅係唔係幻覺？

五）最後一件不思議事件就犀利囉，就係實際上七七七不思議事件根本唔夠七七七件，就連搵夠七件都好勉強，但係咁都可以叫七七七，咁你話係唔係好不可思議呢？

LV2 編輯《VIRTUAL-ON 2》開發續行應援團團長

HAJIME少尉

——本來在下這篇電腦記錄是沒有考慮過是否有人會看的，所以一直以來都只是寫些私事，也從來沒有考慮過別人是否看得懂，實際上也不敢指望！不過從這次開始多少得有些改變，因為，我不想再被稱為VC009707012155啊！

我是前《第400遊擊VR小隊》隊員，HBV-05E改的駕駛者，LV2編輯HAJIME少尉啊！~~~嗚（←看了某讀者信後暴走中的傢伙）

——恭喜！恭喜！這期是GAMEPLAYER遊戲誌的二周年，個人來説真是感慨良多；回想兩年前在下還是學生一名，還為同人誌趕了四天稿；兩年後還是趕了四天稿，不過這次可是不能逃避的工作了。唔，不過那本同人誌好像還沒有出版呢……

——愛德華艾培基地的各人好嗎？我和DIAS也很想來的，可是實在抽不出時間；還有何時影合照啊？我定會將之公諸於世的，呵,呵,

——電腦戰機VIRTIAL-ON的CD DORAMA 《COUNTERPOINT 009A》終於到手了（嗚謝：RAY），不過還是留待下次才説吧，否則6 POINT字也不夠呢！

——VC009707150018電腦記錄

天草四郎 時貞話

最近余聽到了另一個故事，現在想為大家分享一下……

都市人大概可以分為兩種，一種係鍾意日間繁忙生活嘅人，而另一種就係鍾意夜間寧靜生活嘅人。基本上不論你鍾意邊一種生活，都可以同鍾意另一種生活嘅人相安無事的咁溝通，不過我就有另一番見解……。我係日間好多時都見到一啲人嗌交，夜晚就會間中見到一啲人喺度喊，其中嘅分別，就係喺日間啲人多數光火完之後，就會氣衝衝咁離開，而且街上面嘅途人都各有自己要趕快到達嘅目的地；夜晚黑就唔同喇，人們大都是好悠閒咁係街上面行，雖然有陣時見到一啲淚流披面嘅情境，但之後大多數會有一個人在旁者安慰佢，雖然我唔敢肯定喊嘅人會唔會舒服啲，但起碼俾到人一種欣慰嘅感覺；而問題就係兩個唔同嘅時間，但可能喺同一嘅地方，會發生啲咁截然不同嘅嘢，有時覺得有啲明白箇中嘅道理，但係有時又好似唔係，通常喺哩個時間我都會覺得好亂，就好似困喺一個自己唔想去嘅迷宮入面，而心情就只有一個，就係不能自拔喇。有人同我講，有啲嘢並唔好去深究，不過我相信佢可能仲未明白到，心結一直未解開，問題依然仲存在；雖然我仲未可以想得通透，但係我可以講：「我比較喜歡悠閒嘅夜晚。」

我知道呢哩一個故事，因為我係一隻被遺棄嘅流浪貓。

魔城城主AMAKUSA

AND ALSO CELEBRATE THE ANNIVERSARY OF GAME PLAYER'S BIRTH

少年阿三真實告白第十五話——

遊戲誌兩周年，不如就同大家玩個心理遊戲，現在開始！

是非題

（1）你是否經常感到生活單調，需要有新GAME調劑。

（2）你對學習日語有興趣。

（3）你經常主動約會你的朋友。

（4）你至少有三次跟人對戰勝出的紀錄。

（5）你收到不同種類的遊戲，都會很容易玩上手。

（6）你覺得遊戲誌好好看。

（7）你至少擁有一部以上任何款式的遊戲機。

（8）你喜歡作文，也算作得相當不錯。

（9）你好有耐性。

（10）你對某一類形遊戲攻略非常有心得。

第1～5，7～10題，答「是」者均得一分，答「不是」者得零分。

第6題答「是」者有五分，答「不是」者扣五分。

如分數達12分或以上者，恭喜，你已成為BOSS級戰士！！

8分至11分者，O.K.，有資格成為嘍囉級戰士；

7分或以下者，不合格，證明這裏並不適合你！

以上的乃是「遊戲誌根性戰隊的戰鬥力分析測試」。

('_') .oO（←好多嘢諗嘅 ZAC 話）

今期是遊戲誌的兩周年紀念號，不知各位看後有何感想？

在這兒工作不經不覺已有差不多兩年（計埋做外稿），期間看着《遊戲誌》的成長及種種轉變，實在令我有點感觸。

這兩年來，失去的不少，但幸好得到的着實很多，例如機會、發展、友人、戰友、線人、讀友……等等。但我仲係冇鑽石王老五（唔係話有就有㗎嘛），我又想識多些「萬惡的朋友」（即是$$$$$，愈多愈好啦梗係）……但無論如何，仍要感激《遊戲誌》，多謝！

幹了個多月，我終於弄清楚自己應怎去幹……

現在最重要的，便是要努力的去幹幹幹幹幹幹幹幹幹幹，狠狠地幹死佢……

近排見到好多怪人。他們認為中國不應收回香港。但他們有沒有想過，一百五十多年前英國「強搶」香港時，那時的「香港人」會不會認為英國是好東西？而最令我汗顏的是，這班人又十分支持中國收回釣魚台，認為要保衛國土，讓祖國保持完整……究竟佢哋想點（好彩編輯部戰隊冇啲咁嘅人啫）？

小綿羊走失了，我本應在牧場中再走走，找另一隻小綿羊。但心情唔係靚的我卻突然發覺自己走了去玩火。唔知哩把火會唔會燒死我哩個自稱冇乜青春嘅人呢？而狄美斯會唔會斬佢呢？小咸咸又會點呢？這令我想起一對對聯：「因荷而得藕／有杏不須梅」，WELL……

我還未買到鈴木史華的寫真集，嗚呀吔（但我又買到佢隻CD-ROM喎）～～

早幾日睇方向日報，竟然見到佢哋介紹鈴木史華等靚姐姐……唔，睇嚟我都要快啲喺編者話中推出哩個「靚姐姐專欄」嘞……

「鈴木史華病毒」已經悄悄地入侵編輯部戰隊，小健健及TAZ個腦已經中毒……

《遊樂誌》出版了，不知大家有沒有幫襯？如有任何意見，不妨來信相告。

《遊戲誌》與《遊樂誌》將會參加今年書展，仲有好多嘢搞……大家記得嚟吸吸呀！

大叫「好美味呀！」的小健健話——

噢，經過了這一餐，小弟才發現世間上不單止不可思議的事一天比一天多，就連美好的事也是一天比一天多啊。太好味啦，太美味啦，我要食多次呀！！

話説在某晚，飢餓的編輯部大軍又再次殺落去GPM基地附近之一間茶餐廳中，還把那裏差不多一半的坐位霸佔，不過侍應們已見慣不怪了。不知是否體內胃部之悲鳴驅使，阿RAY、松鼠、SKIN及ARTHUR、還有出了名食量大的小健健就一馬當先的跑去霸頭位，而且在其他人未選好位置時就已經點菜。由於那裏的客飯較為出名，於是乎就有人建議一人點一個小菜，再大家一起吃。

而在閒談之間，第一味小菜送來了，就是阿RAY叫的滑蛋蝦仁。但由於白飯未到，眾人都按兵不動。之不過不到一陣子卻是白飯及小健健的至愛波蘿咕嚕雞球一併送來。噢，來了。雖説小弟每次來這裏吃晚飯也是點它的，但真是百吃不厭。既酸甜又脆卜卜的外皮再加上入面鮮嫩的雞肉，WONDERFUL！之後再咬一口滑蛋蝦仁，那些蛋及彈牙的蝦肉就會將酸甜味中和，令你可嚐真第二味小菜的味道。接着而來的就是ARTHUR叫的牛仔粉絲煲，這是將粉絲、和牛仔肉用一些獻汁一起煲，獻汁濃杰剛剛好，用以送飯時，牛仔肉、獻汁及飯美妙地混在一起，不單只美味，還照顧了口中的觸覺！不得不提的，還有松鼠叫的豉汁煎釀三寶，被煎香了的豆腐上還淋有惹味的豉汁。我一咬下去，豆腐的外面是脆卜卜的，但入面還是軟軟，更帶有一些豆腐獨有之香味！而我們替SKIN叫的西檸焗肉排，味道雖不及波蘿咕嚕雞球濃烈，但明顯地檸檬的酸味連豬肉本身的肉香也帶了出來，所以飛快地就被我們清了碟。當然不少得那碟起碼有一斤重的腐乳通菜，而且那些腐乳醬更滲了入通菜之間，非常香口之餘也令你感到腐乳跟通菜是妙絕的配搭！

WELL，所以在此小弟要作出鳴謝。第一是要感謝人類有味覺這東西；第二是要多謝媽子給我一個大胃；第三是當然是要多謝那裏的廚師，能料理出這麼捧的小菜！！

MS 話

◆首先恭喜GAME PLAYERS已長大兩歲，不知道有沒有人送生日禮物給它呢？

◆唉~~~終於趕起所有稿了！真的很想休息一天，回想起來這兩星期所做的稿件，簡直是超乎本人的想像，令到自己知道自己的極限到了那裏，不知道可否像《ARMORED CORE》般加強MS的機體呢？

◆最近收到讀者的FAX和信，真的很開心，不過先説句「SORRY！」，因為實在太忙，沒空回信和答報你們，請見諒！！我會盡快回覆的。

◆近來食飯時經過模型舖，看見WING-GUNDAM的ドールギス-III已出了，不知大家有沒有買呢？唉！本人還未買，主要原因是在家中已有數十盒模型還未砌，真的沒有時間呢！待家中的模型砌好後才買（不知要等到何時呢？）

KOTARO 自說自話

屈指一算，今期已是《GAME PLAYERS遊戲誌》的第53期，亦是本刊的兩周年記念號，也是在下加入遊戲誌以來首次度過這樣值得記念的大日子！對於本人而言，在下算不上是甚麼長期或忠實讀者，只因機緣巧合的情況之下，才有機會投身於這裏，縱使誰曉得明天你或我是怎樣，但在下仍會記得這地方。

不知是否工作繁重的關係，時間總是過得特別快，但在內心深處卻希望這一刻時間再能流逝得慢一點……

人就是這樣矛盾，心裏明明是着緊的，卻裝出一副毫不在意的樣子，到時日無多了，才懂得去珍惜眼前的一切；有的卻為着成全別人，而瞞隱事實的真相和欺騙自己內心的感受，那麼矛盾到底是人們的「理由」還是「藉口」？

TAZ《各地新聞與人事》

恭賀遊戲誌兩周年，恭賀遊戲誌兩周年，恭賀遊戲誌兩周年，恭賀遊戲誌兩周年

繼「小澤圓」ZAC後又再「推」我落另一深淵——RQ「鈴木史華」！NO WAY！我唔會俾你睇住我「笑着打轉」㗎！

OASIS終於有新作推出。首新細碟歌曲「D'YOU KNOW WHAT I MEAN」旋律就一般水準，但歌詞就十分「私人」。說的好像是隊中靈魂人物GALLAGHER兄弟同佢哋老頭炒大獲嘅嘢，真係充滿復仇感。（34$售有SPK）

上幾日有女人喺屯門公路撞車後不顧而去，撞傷60幾個學童！好鬼無恥!

世界知名嘅時裝設計師GIANNI VERSACE比人鎗殺。

NEW FACE謎人：KOF '97嘅新人CHRIS係男定女呢？

NEW FACE迷人：KOF '97嘅新人SHERMIE係咪好想比佢夾一夾？

兩位與我一同進入GPM嘅好同事，唔經唔覺就3個月啦！KOTARO加油！祝：打倒傑克將軍MS都加油！祝 人頭馬一開，好事自然來！

恭賀遊戲誌兩周年，恭賀遊戲誌兩周年，恭賀遊戲誌兩周年，恭賀遊戲誌兩周年

正式重歸戰線之福田君話——

◆終於完成年鑑了！經過幾個月來的艱苦經營，結果在今天將年鑑的全部工作做完，雖然較預想遲了少許，可是仍會感到很高興的，因為終於可以做回老本行了哩！有甚麼感想？只有一句話：睡覺！實在太倦了………究竟今晚能否趕得起剛接到的工作呢？

◆昨日天草替福田買了相川七瀨的《PARADOX》，比起兩周前所發現的平得多，THANX！雖然仍覺得《DRUG TREATMENT》正好多………

◆托友人買了《FFT》與《SAGA FRONTIER》，現在還未找數，看來這個月真的可以扮「赤字黑龍」了。

◆騙夠版位了，下期再談吧，ZZZZZZ………

無得慶 GAME PLAYERS 兩周年的 ABO 話

GAME PLAYERS就兩歲了，身為無責任編輯的ABO居然毫無感覺，只曉得天天數格仔。身為讀者的你究竟記不記起遊戲誌的生日呢？不知道的話也不要問我，我也不清楚EXACTLY的日子。若果你知道確實的日期的話，恭喜你了，在下有一條超級無敵打不死勁過拳王九六用波士的秘技提供，完全免費不收分毫無需個人資料，免卻被「擊沉」的危險。就是在遊戲誌的生日買下成打遊戲誌，將所有內頁摺成紙飛機再一次過放出去（至於放出去的方法正是此秘技的奧妙之處，請留意自己的身邊有沒有放飛機王吧）。跟着其中一位接到第二頁的人一定是你的另一半了！不信的話請試試，試過行不通的便找ABO算帳吧，找不到ABO的話便放火燒掉整條駱克道吧，燒死那個叫ABO的物體之機率相信會很高的。

此外，截稿前曾遊地鐵河另加發白日夢服務乙件，足足由樂富站遊至上環，再由上環遊至銅鑼灣，再不知用了多少STEP才抵達灣仔。ABO到了今天才體會到遊地鐵河的樂趣，簡直驚險刺激兼而有之，用七個勁字五個好字三個正字都猶旨不及，形容不了遊地鐵河的快感。下次截稿前一定要約定編緝部另加美術部全人齊齊地鐵排排坐。

本篇完成於ABO正處於半昏迷狀態之下，有甚麼得罪之處請見諒！

山寺良牙致各位讀者的話——

ゲームプレイヤーズマガジン二年目記念、おめでとうございます。

GAME PLAYERS MAGAZINE 2nd ANNIVERSARY!!

CONGRATULATIONS!!

遊戲誌兩周年紀念——恭喜！恭喜！

尊賣新聞

《心跳回憶》電話卡系列

ORIGINAL TELEPHONE CARD 系列

一套兩款；附摺頁套封



「春．夏」套裝

「秋．冬」套裝



《虹色之青春》發售紀念電話卡套裝

一套三款，附彩色插圖封套



《SAGA FRONTIER》

GUIDE BOOK

攻略地圖一應俱全



《櫻大戰》金裝電話卡 限定版

全球限量 1500 套，每張卡上附有獨立編號，附送精美銀章一枚

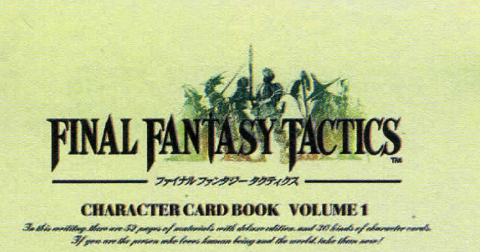


「真宮寺櫻」「神崎壽美麗」「瑪莉亞．立花」「艾蓮絲」

《FINAL FANTASY TACTICS》

人物卡簿 VOL.1

30張人物卡＋介紹小冊紙一本

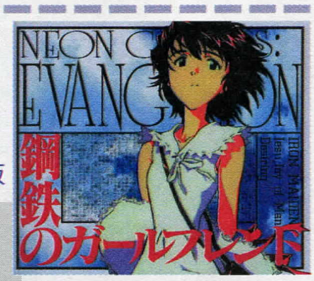


《新世紀 EVANGELION》

首隻 WIN95 專用電腦遊戲——

《鋼鐵的女朋友》

4 CD 超級大容量，附遊戲附送海報及特製墊版



為方便海外讀者可以選購喜愛的遊戲產品，本店現接受外地讀者郵購遊戲軟件，遊戲精品及書籍；詳情請致電本店服務員查詢。



香港中文版
邪惡的韋利博士再次逃獄，
更聯同多位
機械人首腦四出破壞!!
爲了世界和平，
正義的洛克人
再次出動痛擊壞蛋!!
池原しげと
洛克人
ROCKMAN
VOL.11
《宿命之對決㊤》
7月19日
載譽光榮歸來!!
隨書更有洛克人回歸大獎問答遊戲參加表格
送出由BANDAI贊助的ROCKMAN 5
超級精美3'公仔套裝
1套12款
款款不同　絕對珍藏
玉皇朝出版集團
©CAPCOM, Shigeto Ikehara, Kodansha 1995.

CAPCOM®

'97 全接觸

全線電玩傾巢大集會

全港機迷必到勁熱點

STREET FIGHTER III NEW GENERATION

ROCKMAN 10th ANNIVERSARY

日期：97年8月2日至3日(星期六、日)

時間：11:00am - 6:00pm

地點：銅鑼灣SOGO(崇光)21樓展覽廳

CAPCOM INTERNATIONAL FRIENDLY CLUB 會員大募集

為慶祝FRIENDLY CLUB 的誕生，凡於8月2日及3日在CAPCOM '97 全接觸展覽活動中申請成為會員，均可獲得破天荒X重優惠！

街頭霸王新一代角色創作大賽

誠邀閣下為街頭霸王創作及設計一個全新角色，勝出者除可獲SEGA SATURN遊戲機、獎盃及遊戲光碟套裝外，其創作將送往日本 CAPCOM 總公司參考，有機會成為下一代街霸新角色，您的設計將踏出香港，邁向國際第一步，萬勿錯過。

參加辦法及詳情請留意：

Game Weekly、Game Players、Game Plus、User Weekly、街霸III漫畫、Gamer、東TOUCH及CAPCOM網址http://www.capcomasia.com.hk

ROCKMAN 洛克人10週年特區

為慶祝ROCKMAN洛克人10週年紀念，同場設有10週年特區，包括洛克人原稿大展、洛克人勁GAME回顧、洛克人攝影站、洛克人Battle & Chase迷你賽車場、洛克人大公仔同您見面、洛克人監製現場介紹及洛克人主題曲原唱者表演。

許景琛街霸簽名會

街霸III漫畫主筆許景琛親臨現場舉行簽名會，要一睹偶像風采，萬勿錯過。

街霸III 之新一代盟主爭霸戰

至重量級的街霸III 比賽，分公開組及遊戲機中心推薦組，冠軍盟主可獲來回日本東京機票連住宿、免費參觀東京遊戲機展覽會、獎盃及其他豐富禮物。

參加辦法及詳情請留意：

Game Weekly、Game Players、Game Plus、User Weekly、街霸III漫畫、Gamer、東TOUCH、各大遊戲機中心及CAPCOM網址

http://www.capcomasia.com.hk

同場亦舉行「至激紅星挑戰賽 」，勝出之街霸III盟主將與林曉峰、謝天華(Michael)及朱永棠(Jason)進行大挑戰

＊參加者必須年滿16歲

查詢電話：2366 1001

CAPCOM新GAME新天地

特設新GAME地帶，介紹及免費試玩最新遊戲，包括：
Rockman X4 (PS/SS), Maryel Super Heroes (PS/SS), Breath of Fire III (PS), Street Fighter EX Plus Alpha (PS) Bio Hazard (SS), Resident Evil (PC), Street Fighter Zero (PC), Megaman X3 (PC), Super Puzzle Fighter II Turbo (PC),
要知新GAME最新資料，記緊留意。

精品展銷區

多個展銷攤位，包括漫畫、CAPCOM精品、遊戲雜誌、VCD及電腦雜誌等等。

Wai Lee™ VIDEO AMUSEMENT CO., LTD.

GAME WEEKLY 遊戲週刊

GAME PLAYERS

GAME plus

user weekly

ft FREETRONIC LTD 富利電子有限公司

POP&IN

HK Capital International Ltd 港京國際有限公司

GAMER



SONY













